



ILLUST:daisuke nagata

目次

P.01	カラーイラスト
P.05	システム解説
P.10	ライナーノーツ
P.11	敵データベース
P.16	ボスデータ
P.23	設定資料
P.54	奥付
P.12・P.50	雷電IV b l o g 外伝

付 録

パッケージ用PDFファイル

CDジャケット用PDFファイル

雷電IV b l o g 外伝・説明用動画ファイル

アーケード版ポスター



タイトル



Xbox360オリジナル壁紙



Fighting Thunder ME-02改

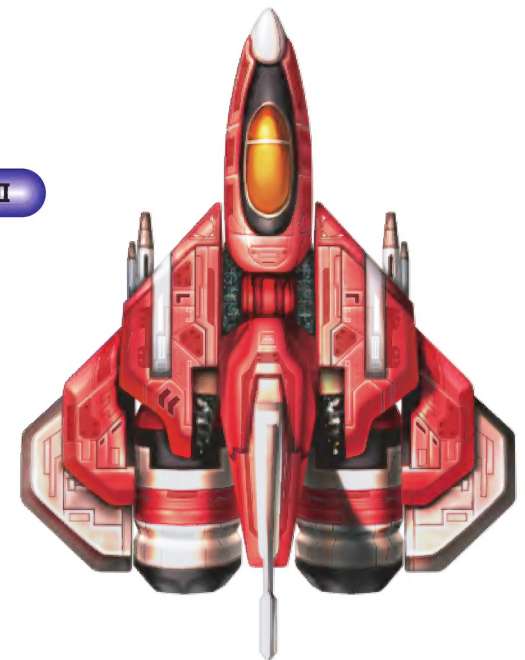
自機性能

全 幅：14.2m
 全 長：19.1m
 全 高：7.25m
 主翼面積：54.0m²
 空虚重量：13,540Kg
 エンジン：R111-ME-004×2基
 乗 員：--
 最大速度：M9.8



Fairy

Fighting Thunder MK-II



■自機の攻撃方法と攻撃力■

ここでは各種自機の攻撃方法とそれぞれの攻撃力データを公開。別項に記載してある敵機の耐久力と基本点、そしてフラッシュショットシステム計算式と照らし合わせれば、理論上獲得できる得点をすべて調べることができるぞ！

メインウェポン

●バルカン

<ファイティングサンダーME-02改・ノーマル自機>

段階	0	1	2	3	4	5
方向	3WAY	3WAY	5WAY	5WAY	5WAY	7WAY
弾数	2	3	2	3	4	4
ダメージ	6.8	7.0	4.6	5.0	5.2	5.2

<ファイティングサンダーMK-II・旧雷電機>

段階	0	1	2	3	4	5	6	7
方向	1WAY	2WAY	3WAY	3WAY	5WAY	5WAY	5WAY	7WAY
弾数	2	2	2	3	2	3	4	4
ダメージ	16.0	9.5	7.3	8.0	5.6	5.8	6.5	6.2

<フェアリー・妖精>

段階	0	1	2	3	4	5
方向	3WAY	3WAY	5WAY	5WAY	5WAY	7WAY
弾数	2	3	2	3	4	4
ダメージ	6.0	6.3	4.1	4.5	4.7	4.7

※ダメージ：弾1発ごとに与える数値

●レーザー

<ファイティングサンダーME-02改・ノーマル自機>

段階	0	1	2	3	4	5
ダメージ	4.4	4.6	4.7	4.8	4.9	5.1

<ファイティングサンダーMK-II・旧雷電機>

段階	0	1	2	3	4	5	6	7
ダメージ	5.0	5.3	5.6	5.9	6.2	6.5	6.8	7.1

※ダメージ：1フレームごとに与える数値

●ミルキーレーザー

<フェアリー・妖精>

段階	0	1	2	3	4	5
本数	1	1	2	2	3	3
威力	弱	中	中・弱	強・弱	強・弱・弱	強・中・弱
ダメージ	5.5	5.6	5.6・2.2	5.8・2.3	5.9・2.3・2.2	6.0・2.4・2.3

※貫通能力あり

※攻撃判定の区切りは細かく分割されているが、連続ヒット時はダメージが10ぶんの1になる。

●プラズマレーザー

<ファイティングサンダーME-02改・ノーマル自機>

段階	0	1	2	3	4	5
ダメージ	0.34	0.40	0.46	0.52	0.58	0.64

<ファイティングサンダーMK-II・旧雷電機>

段階	0	1	2	3	4	5	6	7
ダメージ	0.34	0.40	0.44	0.48	0.52	0.56	0.60	0.64

※ダメージ：1フレームごとに与える数値

※ロックしている位置以外のレーザー部分にも攻撃判定は存在する。

※連続ヒット時はダメージが40%に補正される。(先端のみ90%に補正)

●バブルランチャー

<フェアリー・妖精>

段階	0	1	2	3	4	5
ダメージ	1.1	2.3	3.5	4.6	5.8	7.0

※ダメージ：泡一つ当たり与える数値

※LVが上がると泡が大きくなり攻撃判定が大きくなる。泡の大きさが違っても同じLVの泡は同じダメージ値。

●プロトンレーザー改

<ファイティングサンダーME-02改・ノーマル自機>

段階	0	1	2	3	4	5
ダメージ	4.6・0.7	4.8・0.8	5.0・0.9	5.2・1.1	5.4・1.2	5.6・1.4

※ダメージ：1フレームごとに与える数値。前方1本・左右斜め上に各1本。

※攻撃判定の区切りは細かく分割されているが、連続ヒット時はダメージが20ぶんの1になる。

●プロトンレーザー

<ファイティングサンダーMK-II・旧雷電機>

段階	0	1	2	3	4	5	6	7
ダメージ	7.7	8.5	9.2	10.0	10.7	11.5	12.2	13.0

※ダメージ：1フレームごとに与える数値

※攻撃判定の区切りは細かく分割されているが、連続ヒット時はダメージが15ぶんの1になる。

サブウェポン

●ニュークリアミサイル

<ファイティングサンダーME-02改・ノーマル自機>

段階	1	2	3	溜め撃ち
弾数	4	8	8	16
ダメージ	4.0	4.0	6.0	2.0

※ヒットエフェクト中(16フレーム)はダメージを毎フレーム1.5ずつ与える。

<ファイティングサンダーMK-II・旧雷電機>

段階	1	2	3	溜め撃ち
弾数	4	8	8	16
ダメージ	5.2	5.2	7.8	2.6

※ダメージ：弾1発ごとに与える数値

※ヒットエフェクト中(16フレーム)はダメージを毎フレーム1.9ずつ与える。

●フラワー

<フェアリー・妖精>

段階	1	2	3	溜め撃ち
弾数	4	8	8	16
ダメージ	3.7	3.7	5.7	1.8

※ダメージ：弾1発ごとに与える数値

※ヒットエフェクト中（16フレーム）はダメージを毎フレーム1.4ずつ与える。

●ホーミングミサイル

<ファイティングサンダーME-02改・ノーマル自機>

段階	1	2	3	溜め撃ち
弾数	2	4	8	16
ダメージ	8.0	8.0	8.0	6.0

<ファイティングサンダーMK-II・旧雷電機>

段階	1	2	3	溜め撃ち
弾数	2	4	8	16
ダメージ	10.3	10.3	10.3	7.8

※ダメージ：弾1発ごとに与える数値

●フェザー

<フェアリー・妖精>

段階	1	2	3	溜め撃ち
弾数	2	4	8	16
ダメージ	7.6	7.6	7.6	5.7

※ダメージ：弾1発ごとに与える数値

●レーダーミサイル

<ファイティングサンダーME-02改・ノーマル自機>

段階	1	2	3	溜め撃ち
弾数	4	4	6	12
ダメージ	1.0	1.2	1.5	1.0

※ヒットエフェクト中（32フレーム）はダメージを毎フレーム0.5ずつ与える。

<ファイティングサンダーMK-II・旧雷電機>

段階	1	2	3	溜め撃ち
弾数	2	4	8	12
ダメージ	1.3	1.6	1.9	1.3

※ダメージ：弾1発ごとに与える数値

※ヒットエフェクト中（32フレーム）はダメージを毎フレーム0.6ずつ与える。

●リーフ

<フェアリー・妖精>

段階	1	2	3	溜め撃ち
弾数	2	4	8	12
ダメージ	0.9	1.2	1.4	0.9

※ダメージ：弾1発ごとに与える数値

※ヒットエフェクト中（32フレーム）はダメージを毎フレーム0.4ずつ与える。

ボム

●ファイティングサンダーME-02改・ノーマル自機

自機を中心に画面全体に波動が広がり、波動に当たっている敵に毎フレーム2.0ずつダメージを与える。発動時間は110フレーム。

●ファイティングサンダーMK-II・旧雷電機

自機からミサイルを前方に投下したあと、一定範囲に攻撃判定が発生。範囲内の敵に毎フレーム4.0ずつダメージを与える。発動時間は110フレーム。

●フェアリー・妖精

画面下から仲間が現れ、画面下から上に向けて画面全体に攻撃判定が広がっていく。当たっている敵に毎フレーム3.0ずつダメージを与える。発動時間は110フレーム。

その他の攻撃

●協力攻撃

1P2P同時プレイ時にショットがもう片方の自機に当たると特殊弾が発射される。ダメージ値は8.0。

●自機ボム

自機が破壊された際に破片（フェアリーは光）が32個飛び散り、その破片が敵に当たると60.0のダメージを与える。

ボーナス得点一覧

●メインウェポンLVがMAX時に現在の装備と同じウェポンアイテムを取得する…10,000点

●サブウェポンLVがMAX時に現在の装備と同じサブウェポンアイテムを取得する…10,000点

●ボムストック数がMAX(7個)時にボムアイテムを取得する…10,000点

●残機数がMAX(7機)時に1UPアイテムを取得する…50,000点

●勲章アイテムを取得する…3,000点

●フェアリーを取得する…30,000点

●ソルを破壊する…100,000点

●ミクラスを取得する…100,000点

●溜め撃ちショットを敵に当てる…500点

●撃ち込み点…10点

●オールクリアボーナス…5,000,000点

●ステージクリアボーナス

ステージクリア時に①～④の合計得点が加算される。

①ボムストック数×10,000点

②残機数×50,000点

③クリアしたステージで取得した勲章数×30,000点

④勝者マーク数×30,000点

※勲章数はミスするとそれまでの取得数がリセットされる

※勝者マークは1P・2P同時プレイ時のみ





■フラッシュショットシステムについて■

本作に登場するすべての敵機は出現してから破壊するまでの時間によって、敵機の基本点にかかる倍率が変化する。よりすばやく破壊するほど倍率は高くなり、最大5.0倍から最小1.1倍まで変動するが、逆にどんなに遅く破壊しても1.0倍以下にはならない。

計算方法は下記のとおり。

$$A = \text{敵機の耐久力} \div 50$$

(Aが1未満の時は1に切り上げ)

$$\begin{aligned} \text{敵機の耐久力が120以上の時は} & B = 2.5 \times A \quad C = 30 \\ \text{敵機の耐久力が120未満の時は} & B = 4 \times A \quad C = 5 \end{aligned}$$

カウンタを0から40まで1ずつ上げて下記条件式をチェック

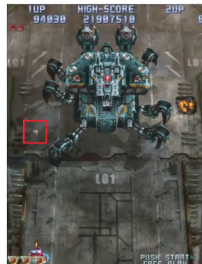
$$\text{当たり判定が発生してからの時間} < (\text{カウンタ} + 1) \times B + C$$

条件に該当したときのカウンタで下記式を計算し倍率を決定

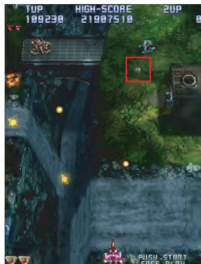
$$\text{倍率} = (50 - \text{カウンタ}) \div 10$$

ソル・ミクラス・1UP

各面にはソルが埋まっている。下記の場所に一定時間自機を合わせると出現。2周目にソルを破壊するとミクラスが出現する。1UPは下記の場所で一定の条件を満たすと出現する。



ソル LEVEL1



ソル LEVEL2



ソル LEVEL3



ソル LEVEL4



ソル LEVEL5



ミクラス



1UP 1周目 LEVEL4

全ての石像を顔が赤く光っている時に破壊。2周目はボムが出現。



1UP 2周目 LEVEL3

ステージ後半に出現する列車砲台を全て破壊。1周目はボムが出現。

※全てアーケードモードの場合です。



21.GALLANTRY -Daisuke Nagata-

いやはや…このすさまじい豪華メンツの中に自分が居るのがいささか疑問です。この仕事を続けてきて本当に良かった。皆様のお陰です。雷電という作品は色んな意味で思い入れが強い作品です。それ故、未だにこのサントラに参加させていただいた事もピンと来てません。

どうしたって原曲は超えられないと最初からわかってましたので、佐藤豪さんの胸を借りるようなつもりで好き勝手やらせていただきました。

1995年、96年あたりにジャングルを聴きながら就活をしていた(豪さんにもお会いしました)自分へ送る意味も含め、「GALLANTRY」を僕の中で勝手に「RAGGANTRY」に変換してリミックスしました。おお…なんという自己満足でござるか。原曲を愛している方、ホントごめんなさい(笑)。出来るだけ、でかい音で聴いてください。迷惑なくらい。ありがとうございました！Jah！

Milestone INC./k.h.d.n. 永田 大祐

22.Tragedy flame -Kou Hayashi-

この度はお買い上げ有り難う御座います。皆様より一足お先に本作同梱「雷電IVサウンドトラック」を楽しませて頂きました。本作品では尊敬する作曲家の皆様と共演？競演？させて頂きました。原曲作曲者の佐藤豪さん「節」(BUSHI of GO)を生かしつつも、林「節」(「鯉節」みたいですね)を織り交ぜてみました。少し変わった「雷電IV」を楽しむ事が出来ると思います。と、簡単に書くところなのですが、制作中は非常に悩みました。WASi303さんに「出来ないわ…どうしよう？」とマジ相談電話をしました。WASi303さんも「出来ない…」と悩んでいました(笑)。それ位「BUSHI of GO」の敷居は高い訳です。購入して頂いた皆様の「思い入れ」を超える位のリミックスをしてやろう！と思っていたのですが…

後は皆様の研ぎ澄まされた「主観」と「シューティングセンス」にお任せ致します。シューティング史に残る作品に参加させて頂いた事を感謝しております。兎にも角にも、デカイ音で楽しんで下さい。

Milestone INC./k.h.d.n. 林 康

23.Flarp toward the hope -WASi303-

皆さん、こんにちは。WASi303です。今回は株式会社MOSSさん、株式会社INHさんのご好意によってこんな豪華なRemixer陣の中にひっそり紛れる事ができました。

しかも雷電ですよ！！学生の頃に遊んでいたゲームのRemixが出来るなんて、とってもありがたいことです。僕が担当した「雷電II LEVEL7」。実は元の曲に加えて、佐藤豪さんによるPS版Remixや雷電IV版Remixなど何回も雷電シリーズに登場した楽曲で好きな方も多いのではないかと思います。そんな由緒ある楽曲をさらにRemixする…。めちゃくちゃ悩みました。はやし兄貴と電話で愚痴ったりもしました。でも、そこは追い詰められると頑張っちゃう性格が災いして、今までやったことの無いオルタナ系に挑戦したり、自分なりに色々なことに挑戦した結果かなり納得のいく物が出来たと自分では思っています。皆さんにこの曲を気に入ってもらえると嬉しいです。どうぞよろしくお願いします。

25.Lightning strikes -Shinji Hosoe-

佐藤豪です。僕からはIVのエンディング曲のアレンジです。

前々からINH@池田さんにバンド演奏的なアレンジを機会があったらやってよって言われてたので、そんなアレンジにしてみました。なんかこれ作ったらライブとかやりたくなっちゃいましたね～。雷電やパイパーの曲を演奏するとか楽しいかも！

26.Fairy -Ayako Saso-

佐藤豪です。僕からはIVのエンディング曲のアレンジです。

前々からINH@池田さんにバンド演奏的なアレンジを機会があったらやってよって言われてたので、そんなアレンジにしてみました。なんかこれ作ったらライブとかやりたくなっちゃいましたね～。雷電やパイパーの曲を演奏するとか楽しいかも！

27.Brightness of peace -Go Sato-

佐藤豪です。僕からはIVのエンディング曲のアレンジです。前々からINH@池田さんにバンド演奏的なアレンジを機会があったらやってよって言われてたので、そんなアレンジにしてみました。なんかこれ作ったらライブとかやりたくなっちゃいましたね～。雷電やパイパーの曲を演奏するとか楽しいかも！

敵データベース

SA-05	
耐久力	得点
本体	
1	1,000

SA-06	
耐久力	得点
本体	
1	1,000

SA-07	
耐久力	得点
本体	
1	1,000

SA-08	
耐久力	得点
本体	
1	1,000

SA-09	
耐久力	得点
本体	
1	1,000

SA-10	
耐久力	得点
本体	
20	1,000

SA-12	
耐久力	得点
本体	
1	1,000

SA-23	
耐久力	得点
本体	
50	1,000

SA5-01-A	
耐久力	得点
本体	
30	1,000

SA5-01-B	
耐久力	得点
本体	
30	1,000

SA-24	
耐久力	得点
本体	
100	1,000
機雷	
15	0

SG-03	
耐久力	得点
本体	
40	1,000
砲塔	
33%	500

敵データベース

SG-06	
耐久力	得点
本体	
80	1,000
砲台	
33%	500

SG-07	
耐久力	得点
本体	
80	1,000
砲台	
33%	500

SG-10	
耐久力	得点
本体	
50	1,000
砲塔	
33%	500

SG-11	
耐久力	得点
本体	
60	1,000
砲塔	
33%	500

SG-12	
耐久力	得点
本体	
80	1,000
砲塔	
33%	500

SG-21	
耐久力	得点
本体	
60	1,000

SG3-01	
耐久力	得点
本体	
70	1,000

SG4-03	
耐久力	得点
本体	
50	1,000

雷電IV blog 外伝

池田@雷電です!! この度は「Xbox360雷電IV」をお購入頂き、誠にありがとうございます!! 本日は公式サイト「雷電IV blog」には掲載できなかった「左右スクロールと敵弾の関係性」について記事を書きます。なお以下の記事はあくまで僕個人の主観に基づいて製作されているので、株式会社MOSSさんの公式発言や公式見解ではございません、予めご了承ください。

●左右スクロールと敵弾の関係性について

「左右スクロール」を採用した、3Dポリゴン縦スクロールシューティングゲームで良く言われる「弾が自機に引っついてくる」「自機の動きに合わせて変化して見える」等の現象について説明します。面倒なので、先に結論を言っておきますが、それらの現象は全て目の錯覚です。以下順を追って説明します。まず、「雷電IV」は疑似2Dシューティングゲームです。よって、内部的には3D計算がなされ、プログラム上「地上敵」と「空中敵」と、大きく分けて2種類の敵が存在します。2Dスプライトのシューティングゲームの場合、「高低差」の概念が無い(キャラクターの大きさや影の位置等で高さ表現している)ですが、「雷電III」や「雷電IV」のような疑似2Dシューティングでは、地形、戦車、戦闘機など、存在するキャラクターが全てリアル(現実的)な縮尺で作られているため「地上」「空中」の敵の存在位置が同一平面上に存在していません。(奥行きが存在する)。疑似2Dシューティングゲームを製作するには「実際は奥行きがあるのに見た目は平面」といった相反する要素を再現する必要があります。「アンダー・ディフューズ」「エクステール」といった各種疑似2Dシューティングも、タイトルごとに様々な手法で高低差、奥行きの融合性を図っています。MOSSの「雷電III」「雷電IV」の場合は、特殊なプログラミング技術を用いてプレイヤーと敵弾との当たり判定を2D(見た目のまま)で処理して、この問題を解決しています。戦車やプレイヤー等のオブジェクトは3Dでも敵弾や当たり判定は従来の2D処理となっている……こうすることにより、見た目は3Dながら、2Dと変わらないプレイ感覚を再現しているのです。

……それでは本題です、「雷電IV」では、かつての「雷電シリーズ」が採用していた任意「左右スクロール」が復活しています。ただし前述のとおり「雷電IV」は疑似2Dシューティングゲームゆえ「左右にスクロールする速度」が場面(背景オブジェクトやキャラ配置の高低差など)によって微妙に異なっています。ゆえに「道路」と「オブジェクト上」を走る戦車などが同時に複数出現した場合、それぞれ位置関係(奥行き)が個別移動しているため、戦車が弾を射出した際に人間の目には、戦車ごとに弾道が異なって見えてしまう(つまり、錯覚)ことがあるようです。これが「弾が変化」するとか「弾がついてくる」と感じる原因となります。これは弾以外に背景の動きも同時に視覚的に捕らえてしまう方起こりやすい現象で、解りやすく要点を下記にまとめます。

●基本知識

3D画面でバース(奥行き表現)があると、同じ速度で移動している物体はカメラに近い物体は速く動いてカメラから遠い物体は遅く動いて見えます

●敵弾の見え方

自機と同じ高度の敵弾と同じ感覚で画面奥にある地面の敵の弾を避けようとすると同じ移動距離で選んでいる筈なのに画面奥にある方がゆっくり動くので、思ったより敵弾から遠ざかっていないため、誘導的な挙動に見える。

●月

近くの物体は早く遠ざかるけど、遠くの物体はなかなか遠ざからない……走行中の車から夜空の月を見ていると月がついてくる様な感覚。月だけが見えなければいけない感覚ですが、近くの風景も見るのでそのように感じる。

……以上の理由により「弾の挙動がおかしい」のでは無く、背景や弾を射出したキャラの位置関係で人間の目はそのように「錯覚」してしまう、という結論となります。(50ページに続く)

敵データベース



MA-02		
耐久力	本体	得点
240		10,000



MA-06		
耐久力	本体	得点
400		10,000



MA-08		
耐久力	本体	得点
170		10,000



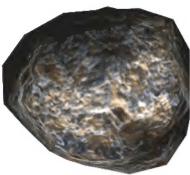
MA-12		
耐久力	本体	得点
240		10,000



MA-13		
耐久力	本体	得点
130		10,000



MA-21		
耐久力	本体	得点
150		10,000



MA5-01-A		
耐久力	本体	得点
100		10,000



MA5-01-B		
耐久力	本体	得点
100		10,000



MA20		
耐久力	本体	得点
200		10,000



MG-01		
耐久力	本体	得点
250		10,000
砲塔	25%	5,000



MG-06-1		
耐久力	本体	得点
250		10,000



MG-06-2		
耐久力	本体	得点
320		10,000

敵データベース




MG3-01		
耐久力	本体	得点
330		10,000




MG-10		
耐久力	本体	得点
80		1,000
砲塔	33%	500



MG-20		
耐久力	本体	得点
60		10,000



MG-21		
耐久力	本体	得点
700		10,000



MG-22		
耐久力	本体	得点
300		10,000



MG-05		
耐久力	本体	得点
250		10,000



LA-10		
耐久力	本体	得点
3,000		10,000
砲塔	1,000	1,000



LA-06		
耐久力	本体	得点
3,000		10,000



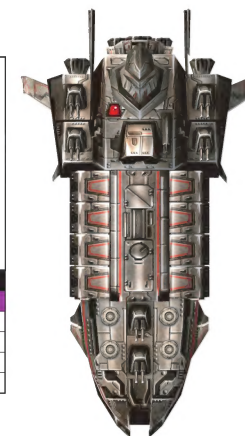
LA-07		
耐久力	本体	得点
2,200		10,000
横砲塔	150	1,000



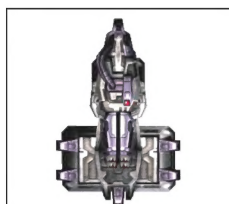
LG-02		
耐久力	本体	得点
1,700		50,000



R3A-02		
耐久力	本体	得点
2,800		20,000
砲塔	60	5,000



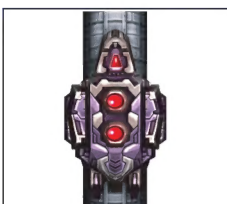
敵データベース



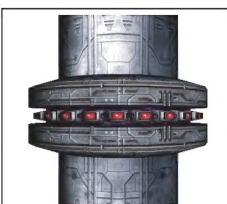
SG5-02		
耐久力	本体	得点
220		10,000



SG5-03		
耐久力	本体	得点
150		1,000



SG5-04		
耐久力	本体	得点
160		1,000



SG5-06		
耐久力	本体	得点
		砲塔全破壊 10,000
		砲塔 100 1,000



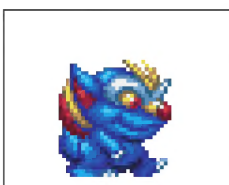
BS52-bit		
耐久力	本体	得点
50		1,000



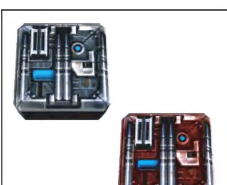
BG5-L0		
耐久力	本体	得点
500		1,000



ソル		
耐久力	本体	得点
300		100,000



ミクラス		
耐久力	本体	得点
-		100,000

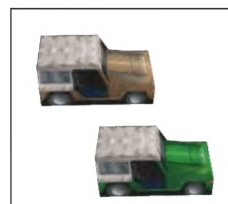


Item Box		
耐久力	本体	得点
60		0



1面タンク		
耐久力	本体	得点
200		10,000
500		フェアリー入り 10,000

敵データベース



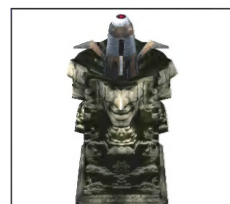
3面ジープ		
耐久力	本体	得点
300		50,000



3面鉄塔		
耐久力	本体	得点
120		10,000

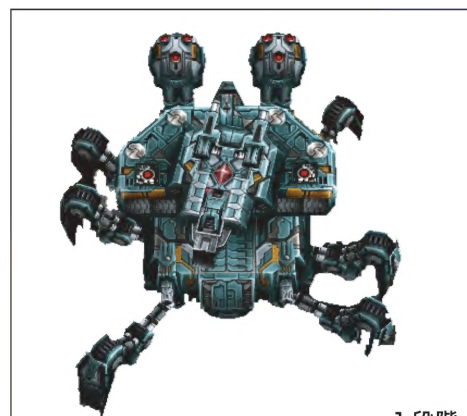


4面石像		
耐久力	本体	得点
150		10,000

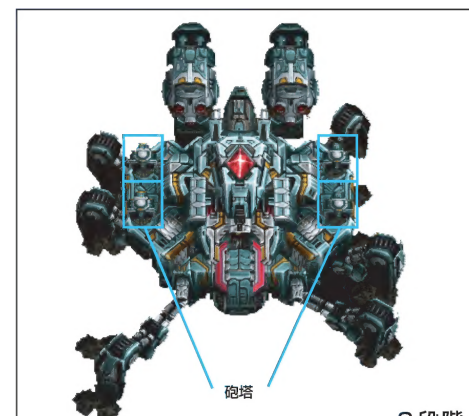


4面石像砲塔		
耐久力	本体	得点
100		10,000

ボスデータ



1面ボス エグゼレイ・イス		
耐久力	本体	得点
3,000		50,000
タイムオーバー60秒		



1面ボス エグゼレイ・イス		
耐久力	本体	得点
3,000		100,000
150	砲塔×4	5,000
タイムオーバー60秒		



ボスデータ



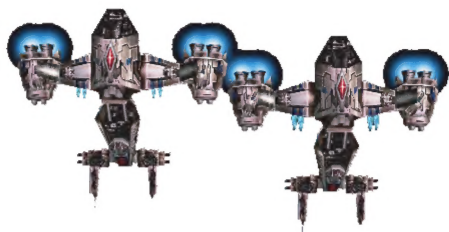
1 段階

2面ボス オルド		
耐久力	本体	得点
3,600		50,000
タイムオーバー30秒		



2 段階(A)

2面ボス フュラス		
耐久力	本体(左)	得点
2,200		50,000
	本体(右)	
2,200		50,000
タイムオーバー35秒		



2 段階(B) ※ 2周目のみ出現

2面ボス フュラス		
耐久力	本体(左)	得点
1,600		50,000
	本体(右)	
1,600		50,000
タイムオーバー35秒		

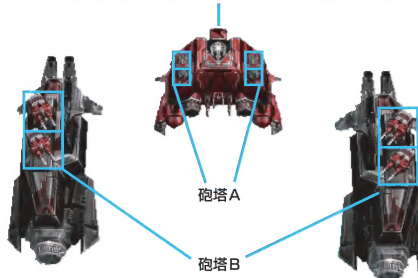


3 段階

2面ボス マイラザード		
耐久力	本体	得点
5,400		100,000
タイムオーバー75秒		

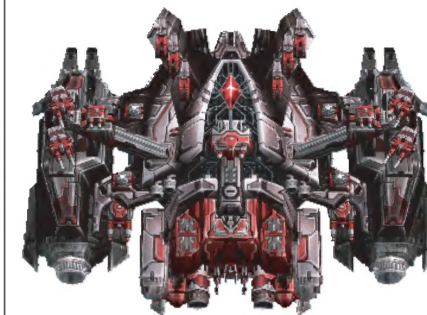
ボスデータ

※ 本体に判定は有るがダメージは与えられない。



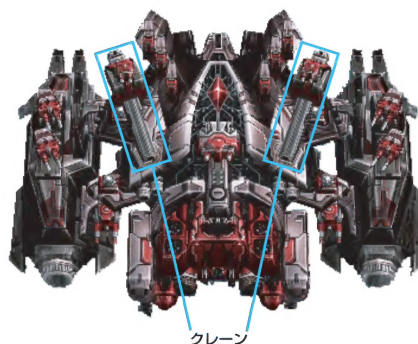
1 段階

3面ボス ファメル・ヤー		
耐久力	砲塔A × 4	得点
1,000		5,000
	砲塔B × 4	
1,000		5,000



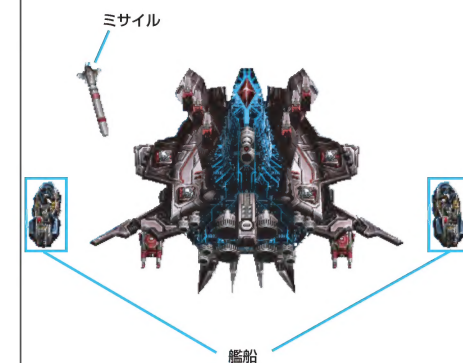
2 段階

3面ボス ファメル・ヤー		
耐久力	本体	得点
3,800		10,000
タイムオーバー60秒		



3 段階

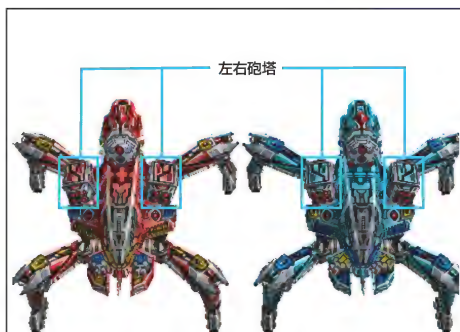
3面ボス ファメル・ヤー		
耐久力	本体	得点
4,500		30,000
	クレーン × 2	
900		3,000
タイムオーバー85秒		



4 段階

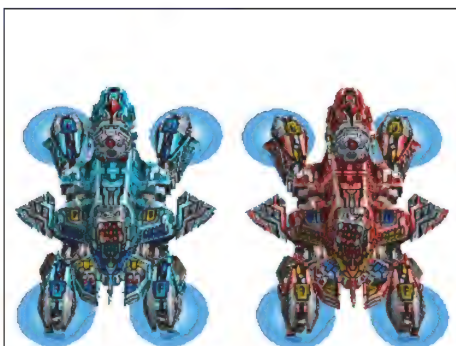
3面ボス ファメル・ヤー		
耐久力	本体	得点
5,800		100,000
	艦船 × 8	
70		1,000
	ミサイル	
15		1,000
タイムオーバー90秒		

ボスデータ



※左右砲塔は破壊しても何回でも出てくる。 1段階

4面ボス アグエン/エウァト		
耐久力	本体×2	得点
3,600		50,000
250	左右砲塔	5,000
タイムオーバー60秒		



2段階

4面ボス アグエン/エウァト		
耐久力	本体×2	得点
3,600		100,000
タイムオーバー90秒		



1段階

5面ボス ダ・ルチュラ		
耐久力	本体	得点
4,000		50,000
タイムオーバー60秒		

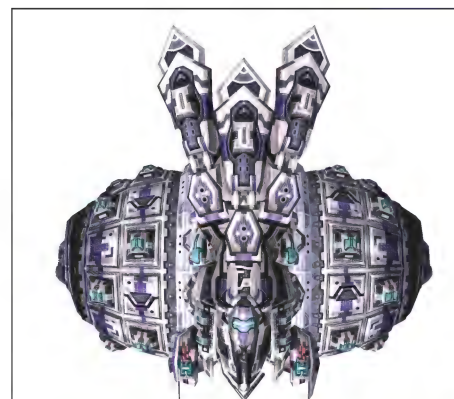


※翼を4カ所（全部）破壊するとボス死亡

2段階

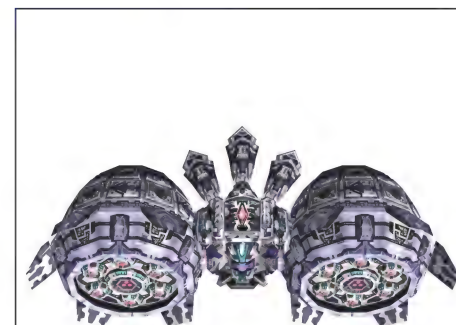
5面ボス ダ・ルチュラ		
耐久力	各翼×4	得点
2,000		25,000
タイムオーバー90秒		

ボスデータ



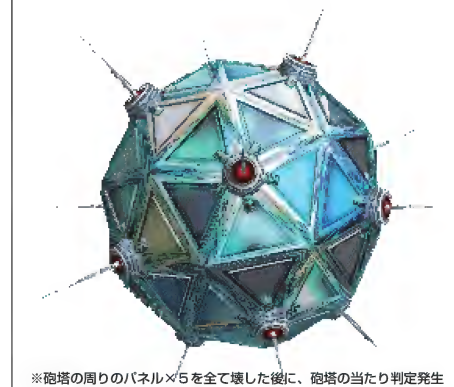
1段階

6面ボス イスドガーラム		
耐久力	本体	得点
5,500		50,000
500	砲塔	1,000
タイムオーバー60秒		



2段階

6面ボス イスドガーラム		
耐久力	本体	得点
7,500		100,000
タイムオーバー90秒		



※砲塔の周りのパネル×5を全て壊した後に、砲塔の当たり判定発生
※小隕石はランダムで発生

1段階

7面ボス ホルダ・ガーディア		
耐久力	砲塔×12	得点
150		1,000
200	パネル×60	1,000
50	小隕石	1,000
タイムオーバー90秒		



2段階

7面ボス ホルダ・ガーディア		
耐久力	本体	得点
3,600		100,000
タイムオーバー90秒		

ボスデータ



※シールド判定は手前から破壊後に順次出現。 1段階

真ボス 耐久力	ホルダ・ゲシュトルアタ	得点
	砲塔A×2	1,000
1,500		
	砲塔B×2	1,000
800		
	砲塔C×2	1,000
500		
	シールド1	5,000
500		
	シールド2	5,000
750		
	シールド3	5,000
1,000		
	シールド4	5,000
1,250		
	シールド5	5,000
1,500		
タイムオーバー90秒		



2段階

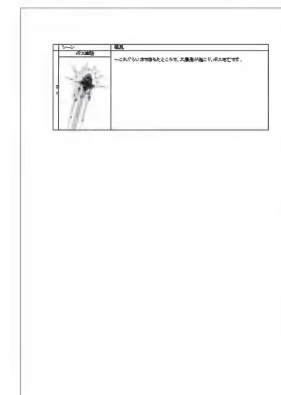
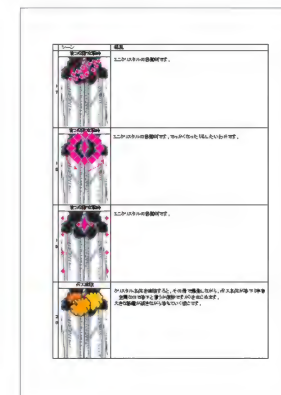
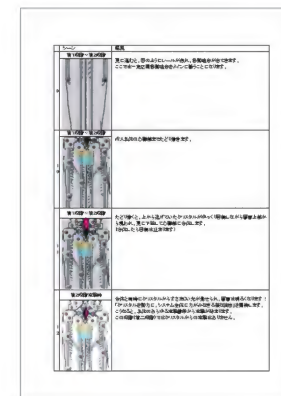
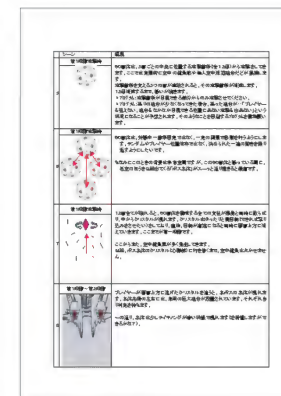
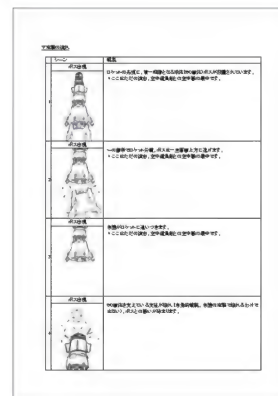
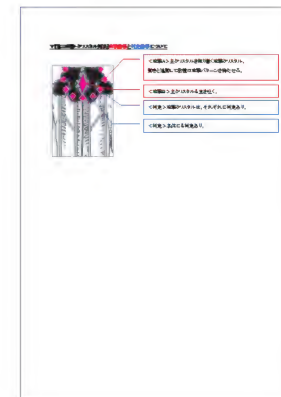
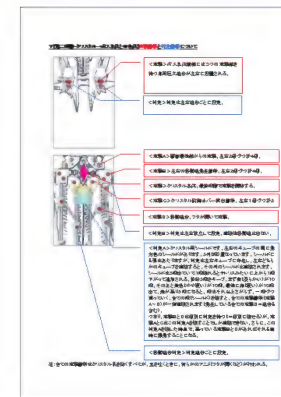
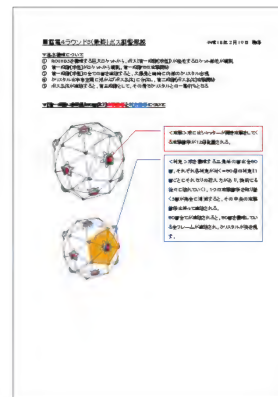
真ボス 耐久力	ホルダ・ゲシュトルアタ	得点
	クリスタル×10	10,000
500		
タイムオーバー60秒		



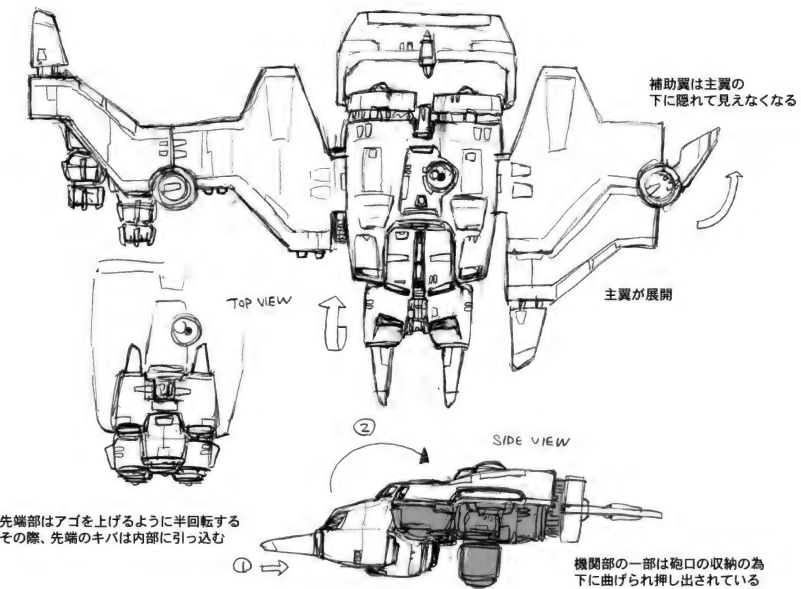
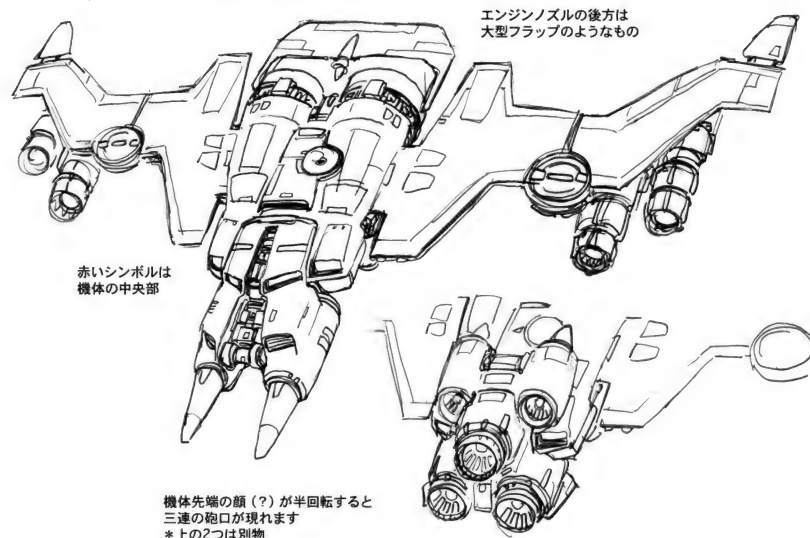
3段階

真ボス 耐久力	ホルダ・ゲシュトルアタ	得点
	本体	100,000
3,600		
タイムオーバー60秒		

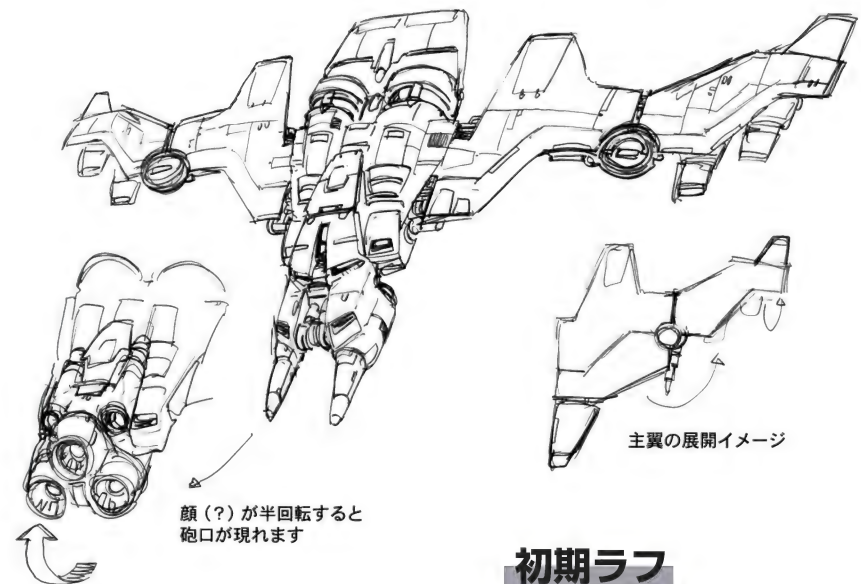
ボスデータ



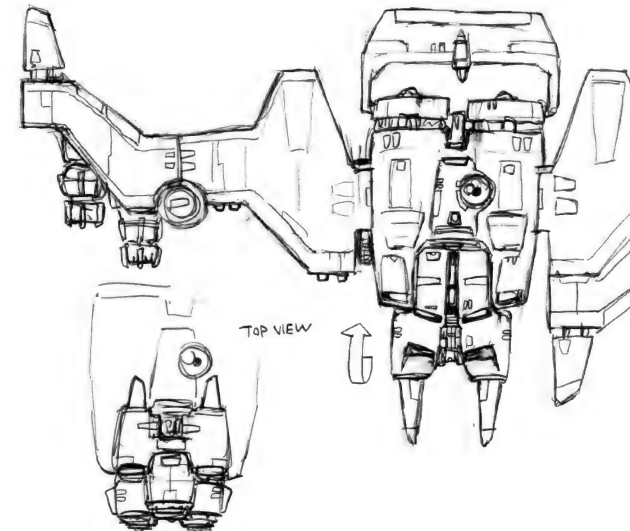
LA-06



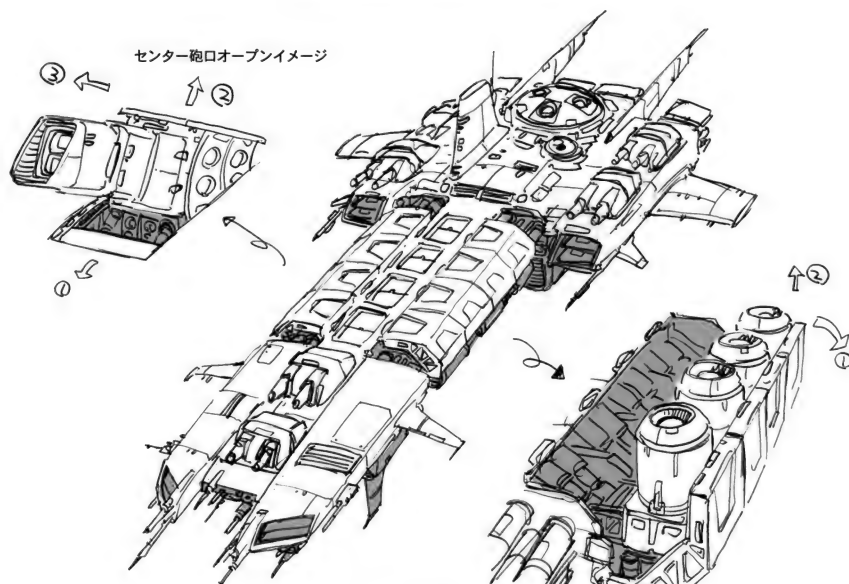
LA-06



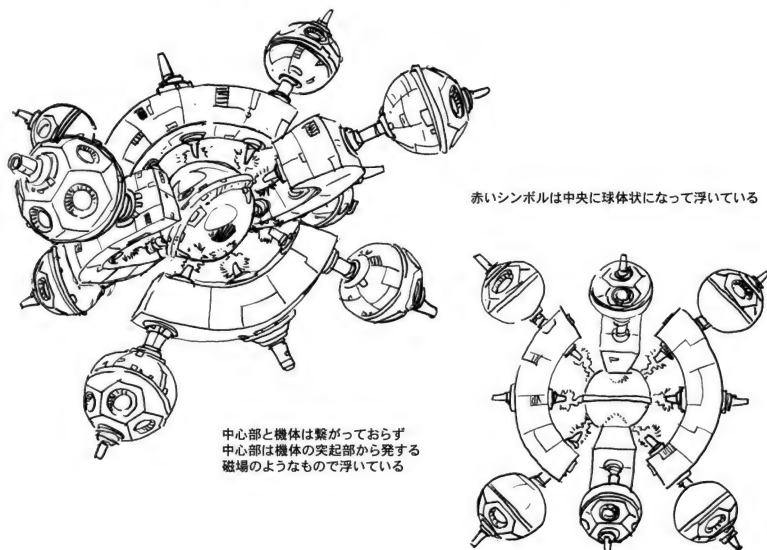
初期ラフ



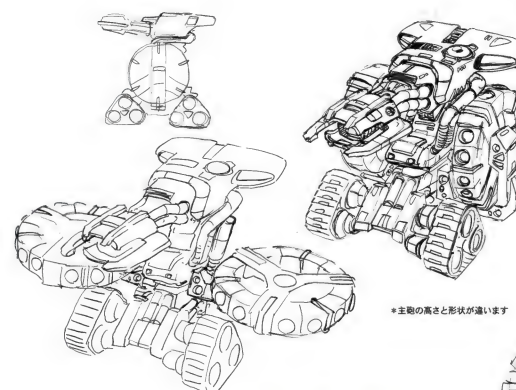
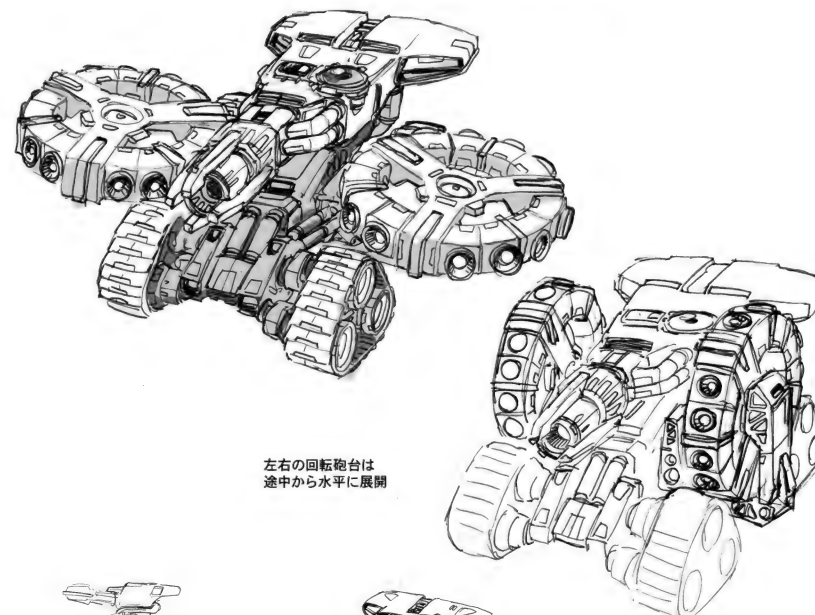
LA-07



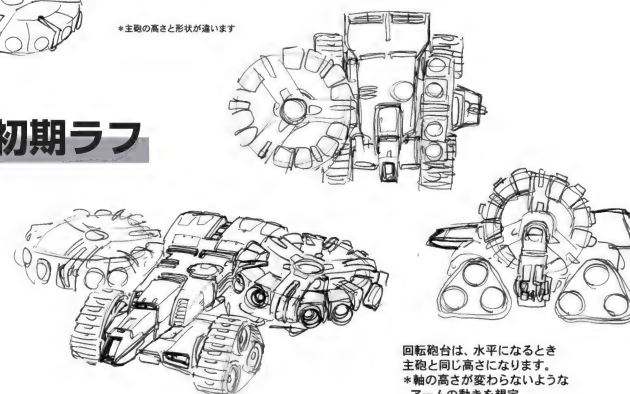
SA-24



MG-05

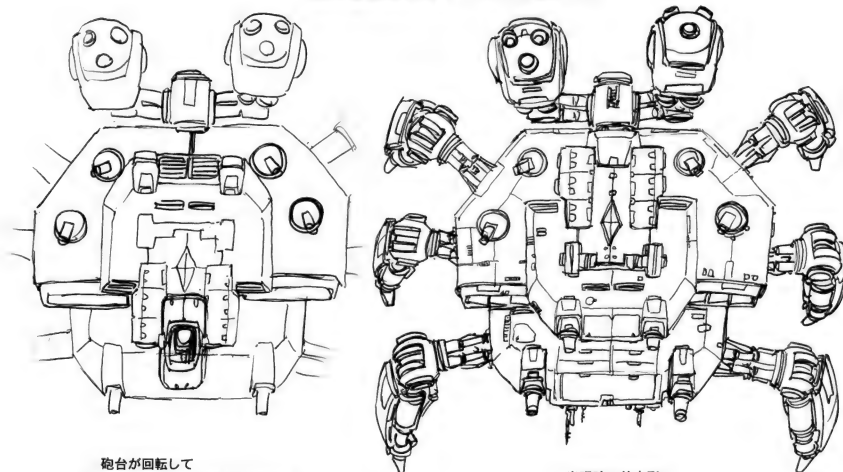


初期ラフ



エグゼレイ・イス

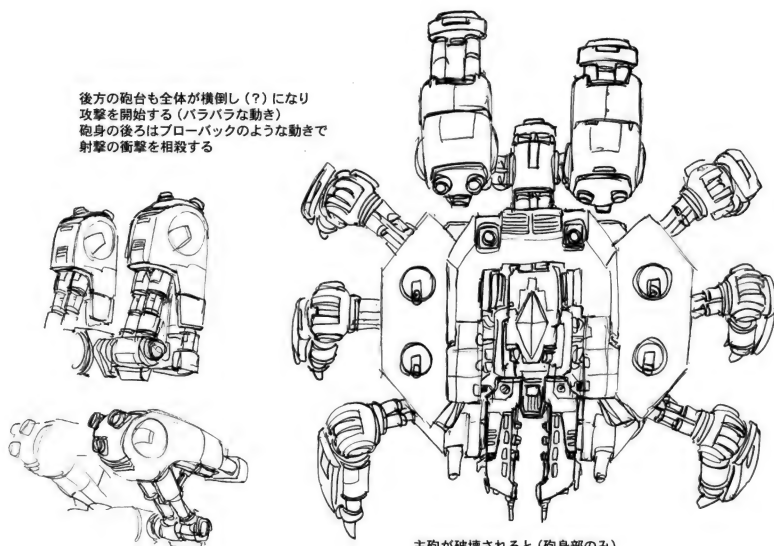
後方の砲塔は動きに合わせてユラユラと揺れている



砲台が回転して
格納されていた主砲(?)が出現

出現時の基本形

後方の砲台も全体が横倒し(?)になり
攻撃を開始する(バラバラな動き)
砲身の後ろはブローバックのような動きで
射撃の衝撃を相殺する



主砲が破壊されると(砲身のみ)
赤いシンボル部がさらに露になり
主砲の先端に新たに砲身が装備され最終形態となる
*プラズマレーザーあるいはレールガン的一种?
2本の砲身の間をプラズマ化した弾が突き抜けていく

エグゼレイ・イス

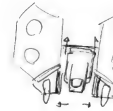
●二層目が手前に
45度回転



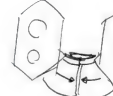
●三層目の砲身カバーが
左右一杯に広がる



●一層目のセンターが開き
中から新しい砲身が出る
そのまま三層目の方へ
リフトアップ



●リフトアップの途中で
二層目の左右から
カバーが発生し
砲身を包む



●カバーが開くと
砲身にさらに先端パーツが
追加されている



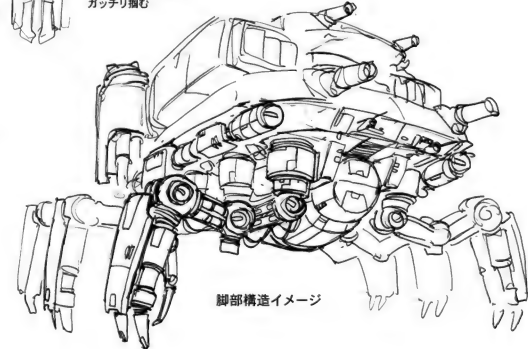
●三層目中央の赤いシンボルの
周りのカバーが開き砲身との
接合部が出てくる
カバーが開いたことで
赤い部分はひとまわり大きくなる



●先端パーツが
スライドしながら
前方に延びて主砲が完成

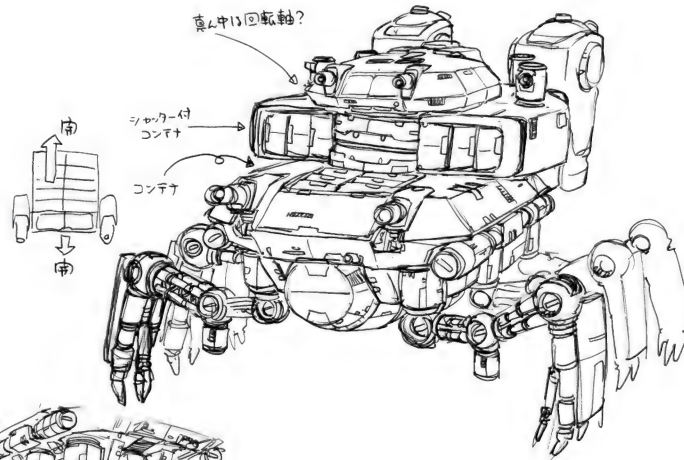


●接合部からツメのような
パーツが延びて
リフトしてきた砲身を
ガッチリ掴む



脚部構造イメージ

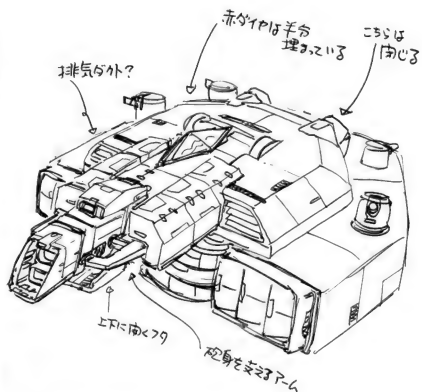
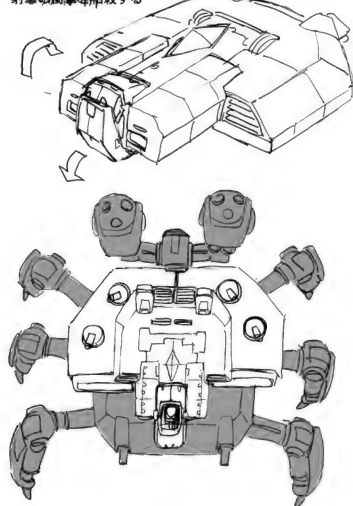
真ん中は回転軸?



全体イメージ

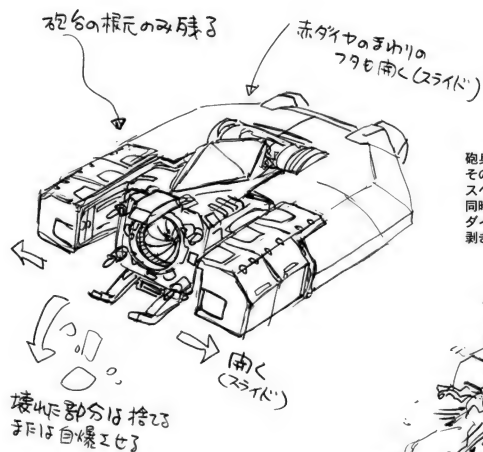
エグゼレイ・イス

後方の砲台も全体が横倒し(?)になり
攻撃を開始する(バラバラな動き)
砲身の後ろはブローバックのような動きで
射撃の衝撃を相殺する

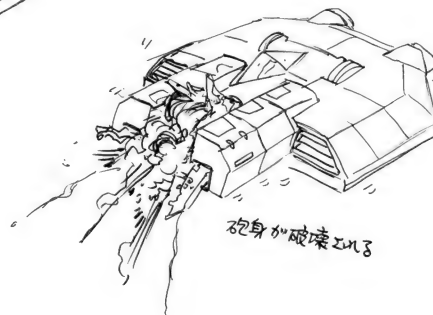


一本砲台の展開イメージ

主砲発生プロセス:1



砲身が破壊されると
その両脇のパーツが左右にスライドし
スペースを作る
同時に赤いダイヤ部周辺のカバーも開き
ダイヤがマウントされた砲身の根元部分が
剥き出しにされる

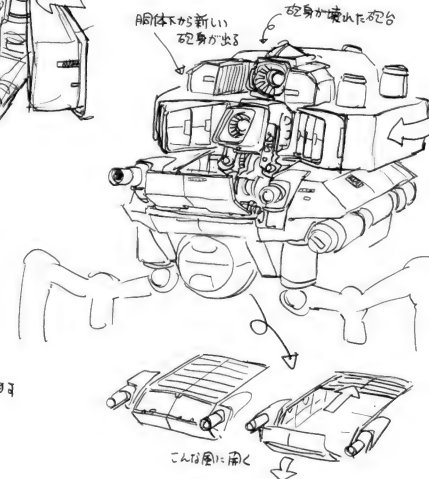
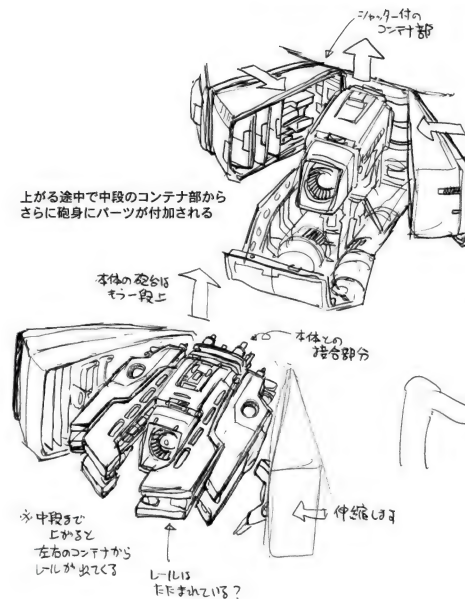


砲身が破壊される

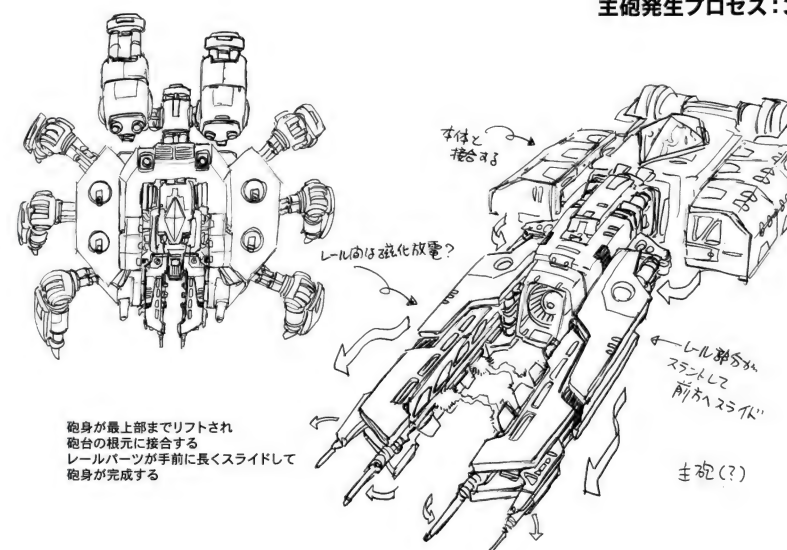
エグゼレイ・イス

主砲発生プロセス:2

下の胴体部のシャッターが開き
主砲の砲身部分がせりあがってくる



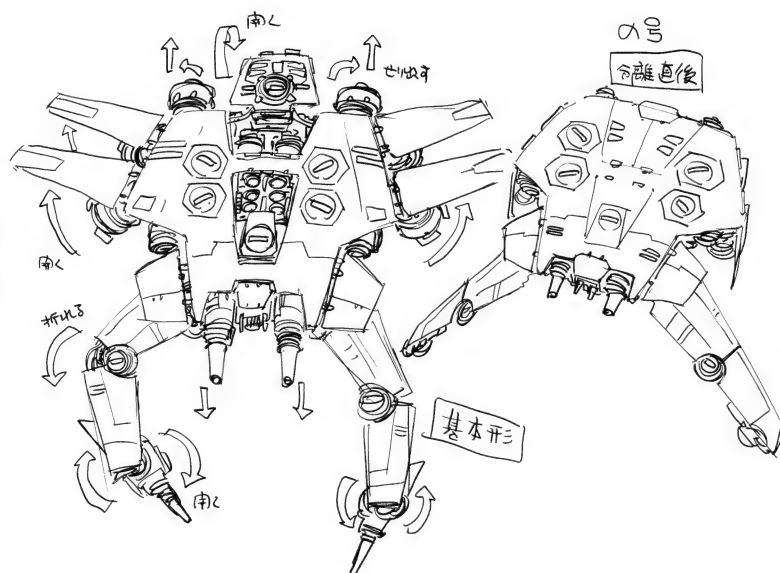
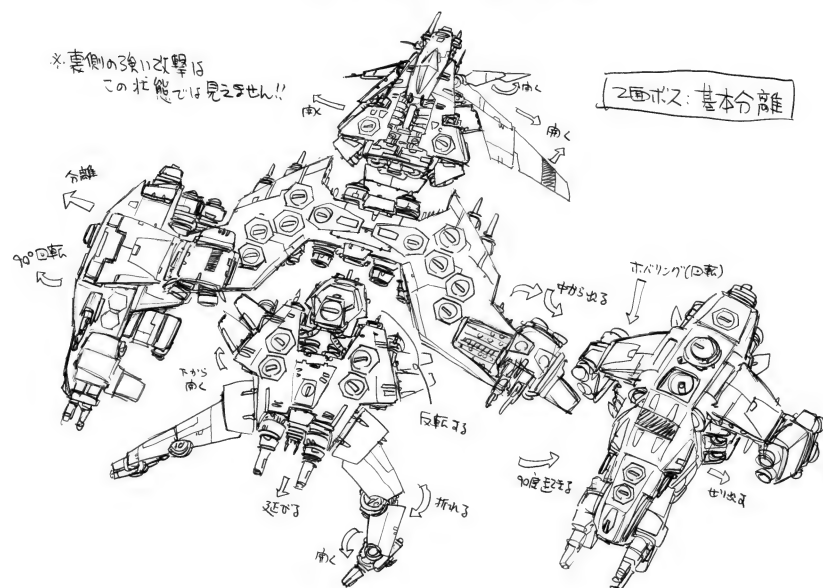
主砲発生プロセス:3



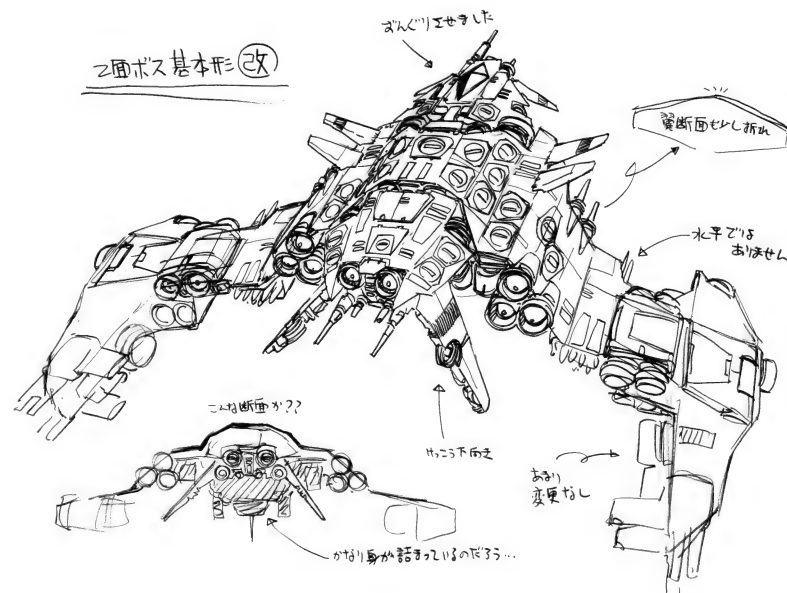
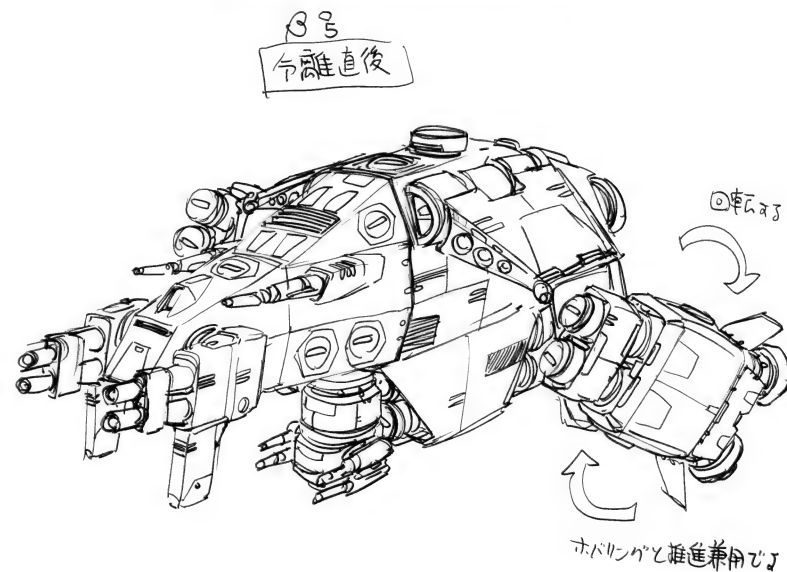
砲身が最上部までリフトされ
砲身の根元に接合する
レール部分が手前に長くスライドして
砲身が完成する

主砲(?)

オールド/フェラス/マイラザード

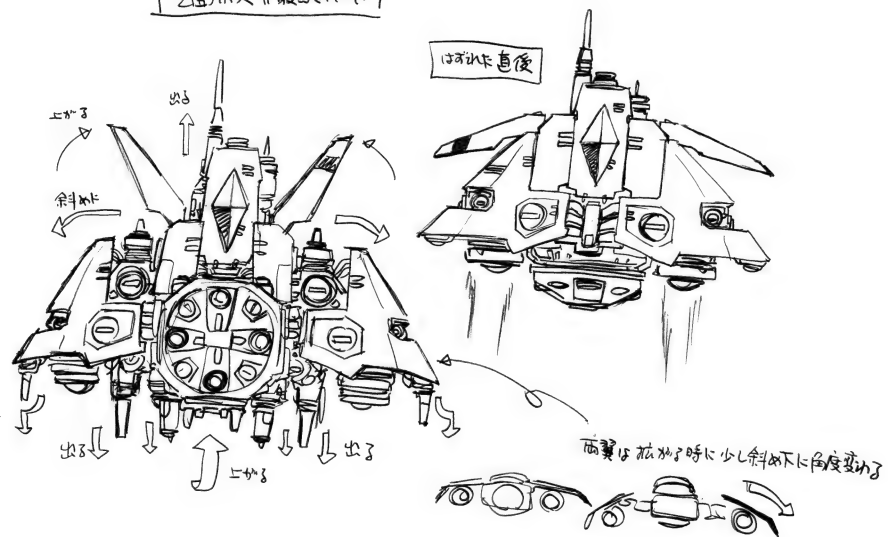


オールド/フェラス/マイラザード

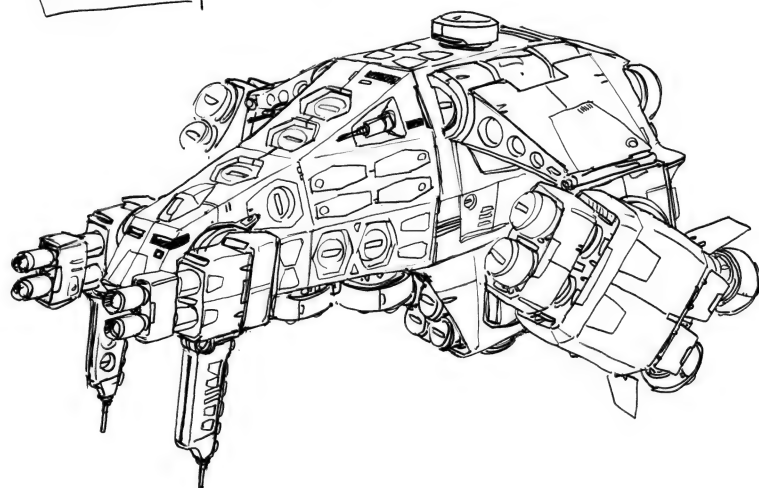


オールド/フェラス/マイラザード

2面ボス最終パート



2面ボス最終パート

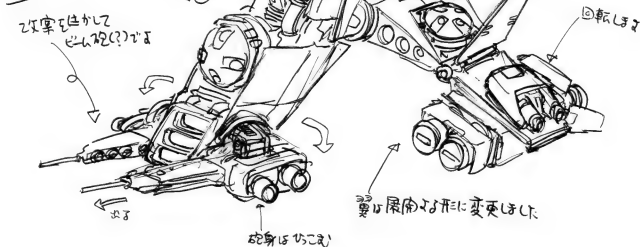


オールド/フェラス/マイラザード

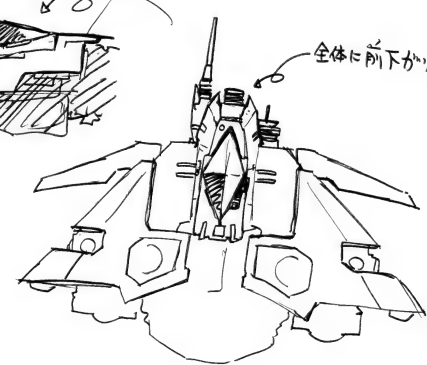
2面ボス1パート改



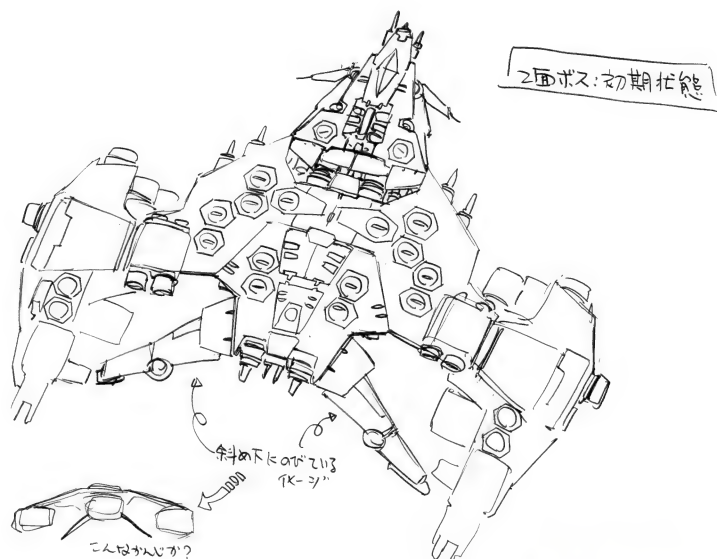
2面ボス1パート改



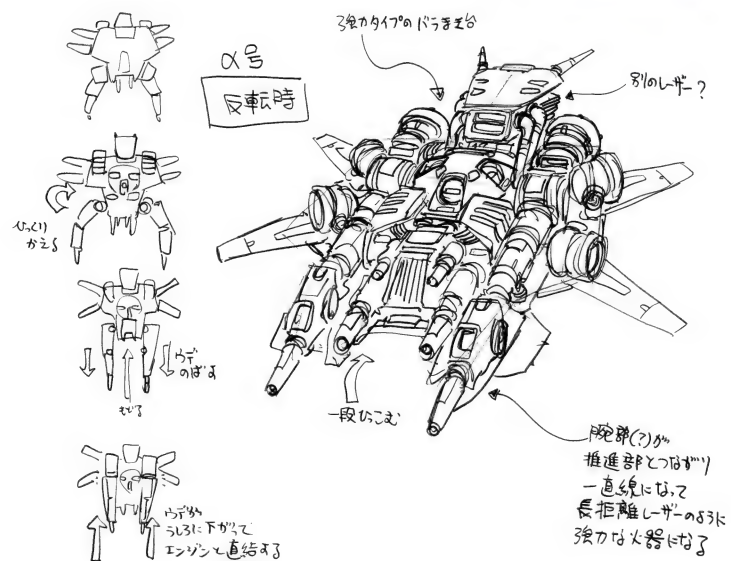
2面ボス最終パート
ヘッド改



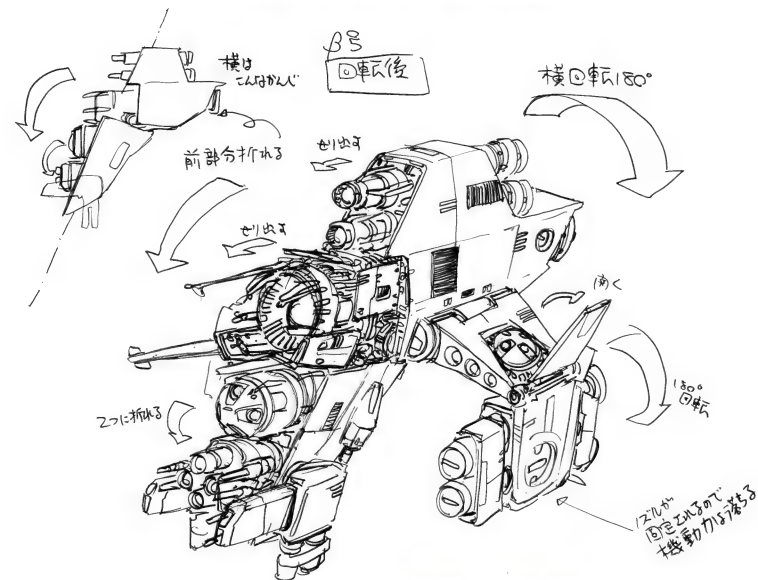
オールド/フェラス/マイラザード



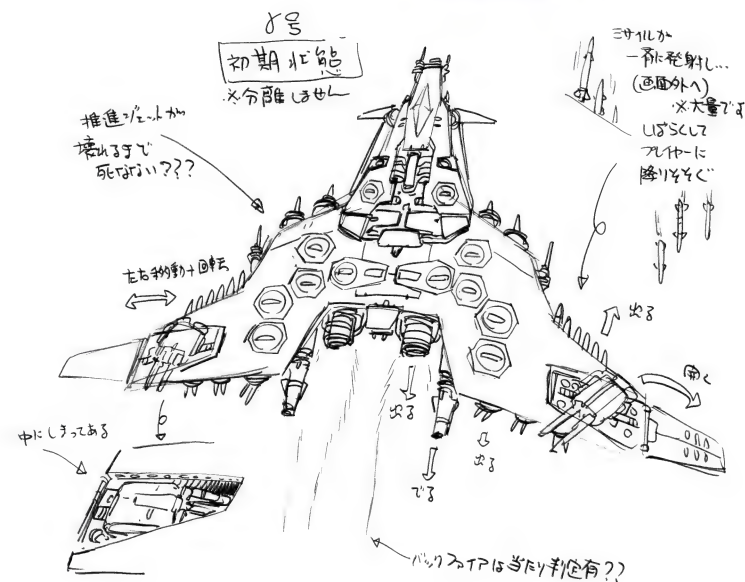
ボツ設定



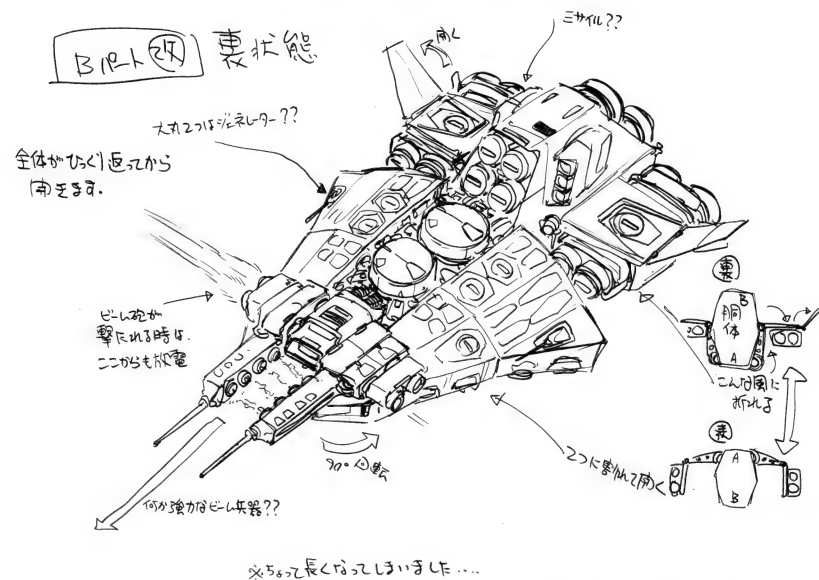
オールド/フェラス/マイラザード



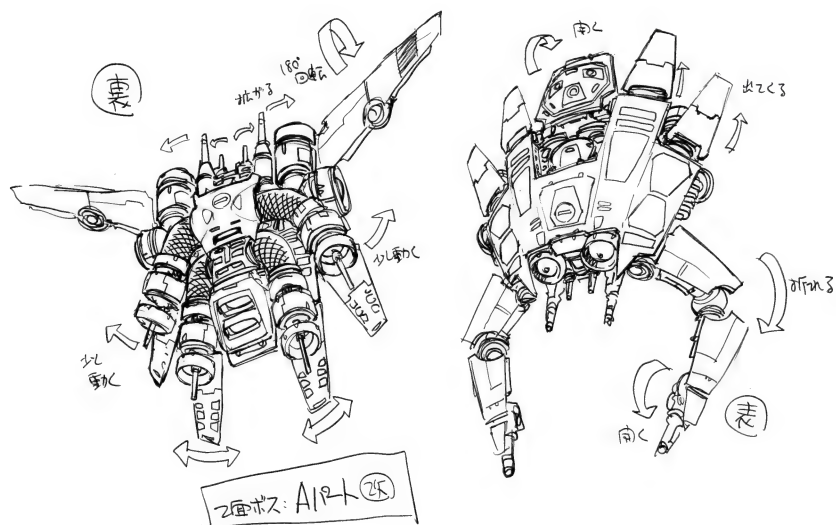
ボツ設定



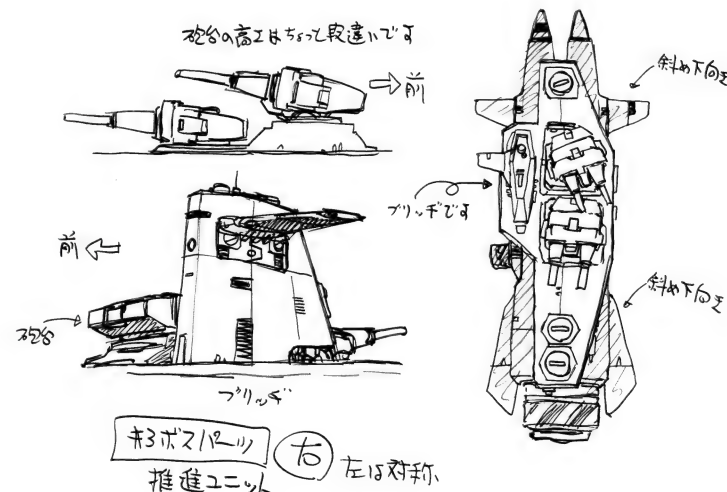
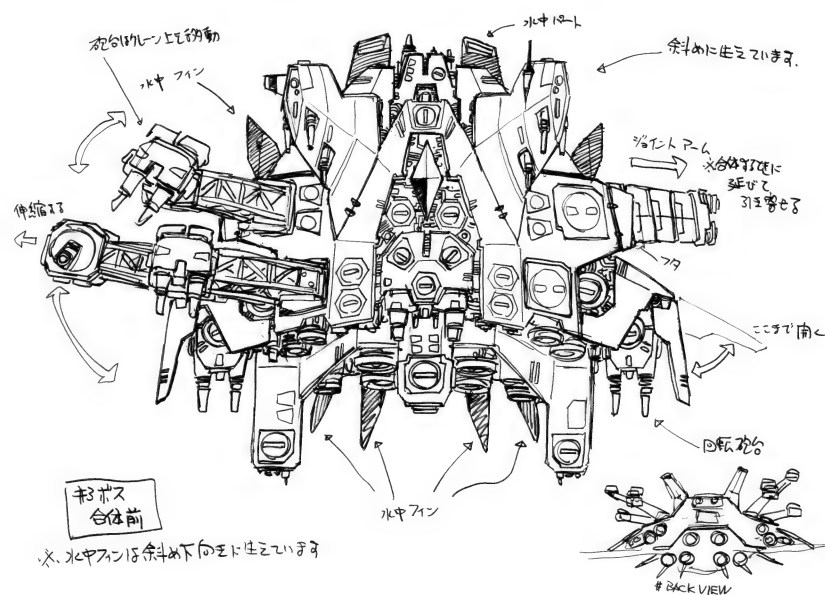
オールド/フェラス/マイラザード



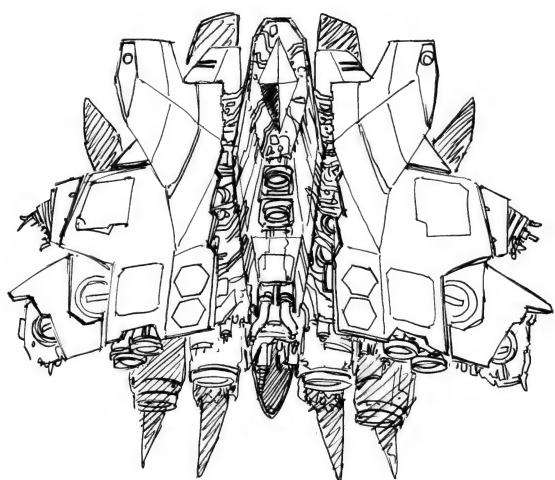
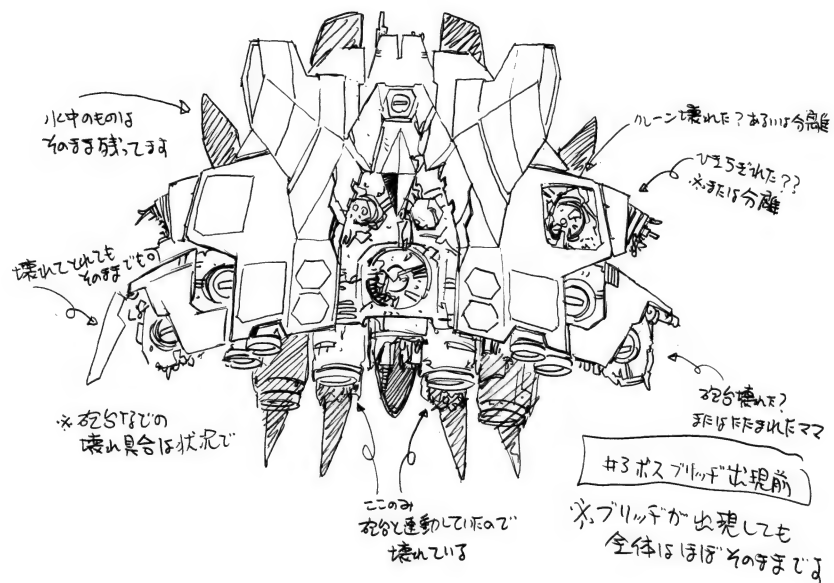
ボツ設定



ファメル・ヤー

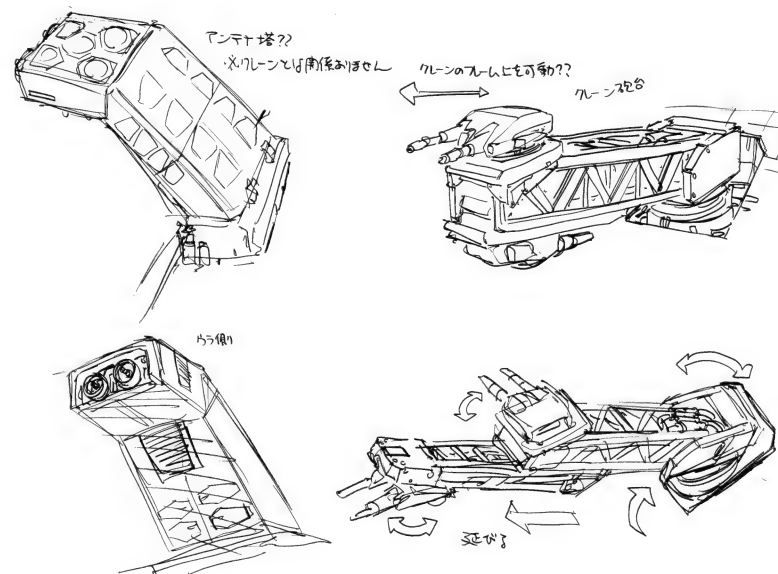
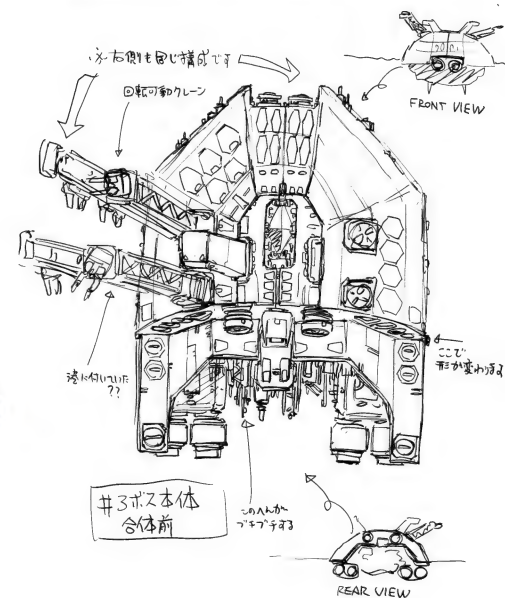


ファメル・ヤー

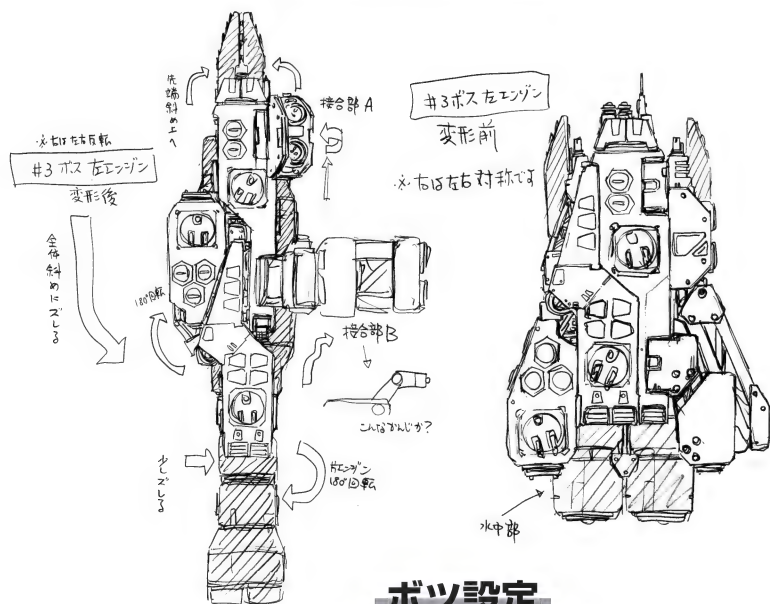


ファメル・ヤー

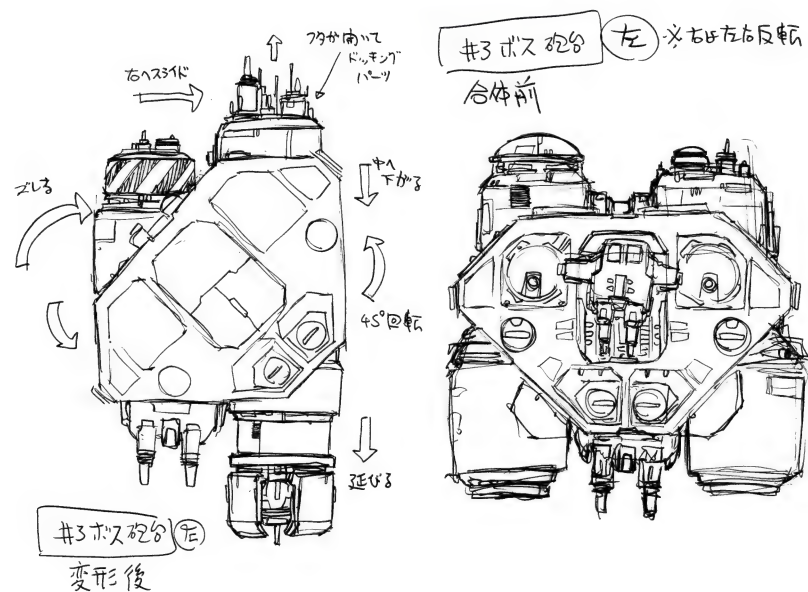
ボツ設定



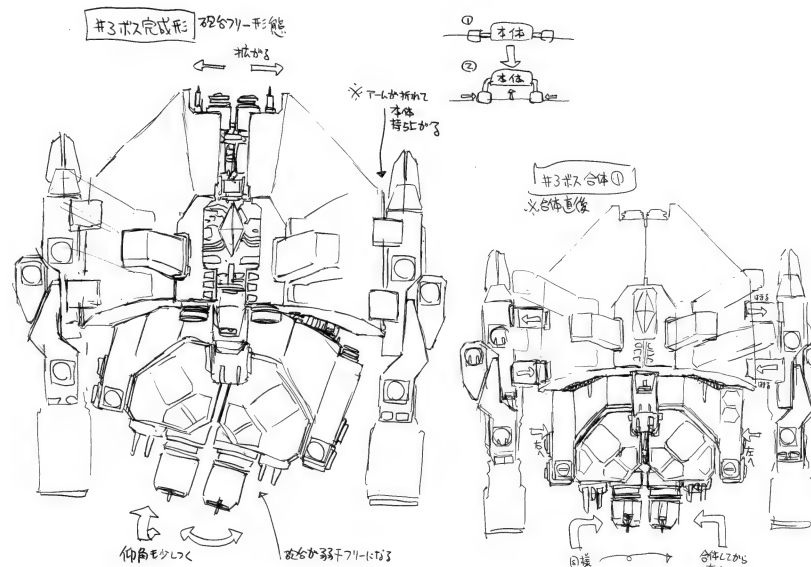
ファメル・ヤー



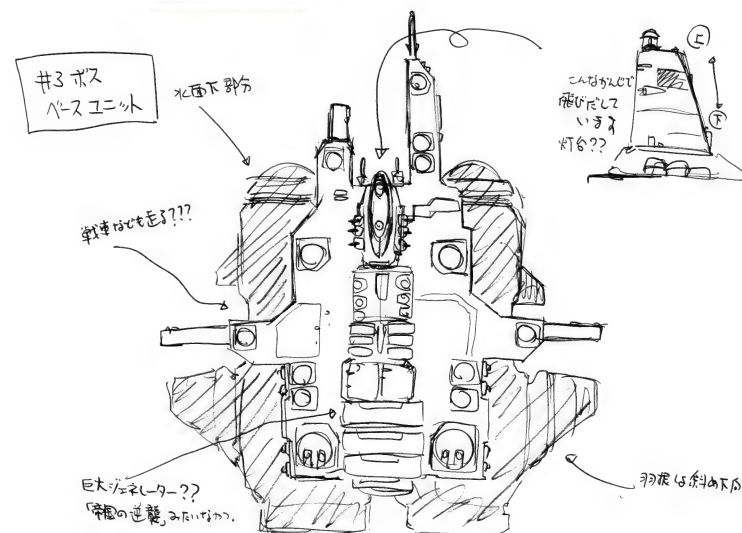
ボツ設定



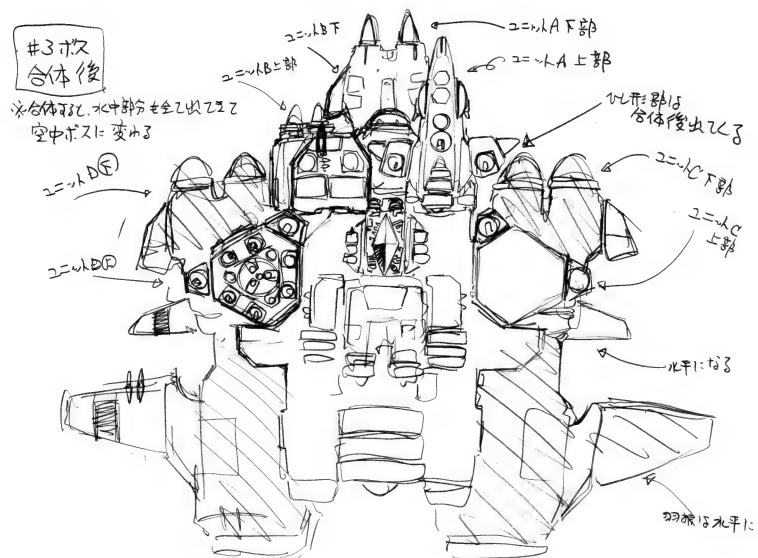
ファメル・ヤー



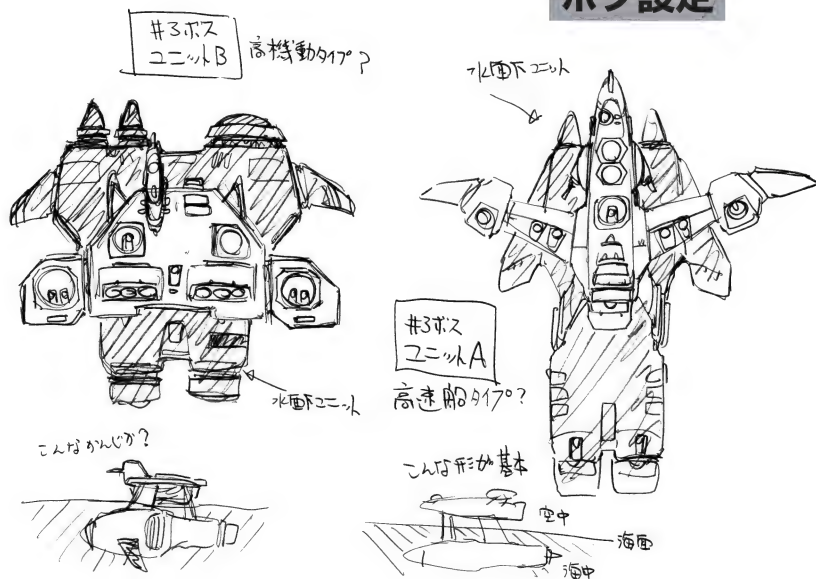
ボツ設定



ファメル・ヤー

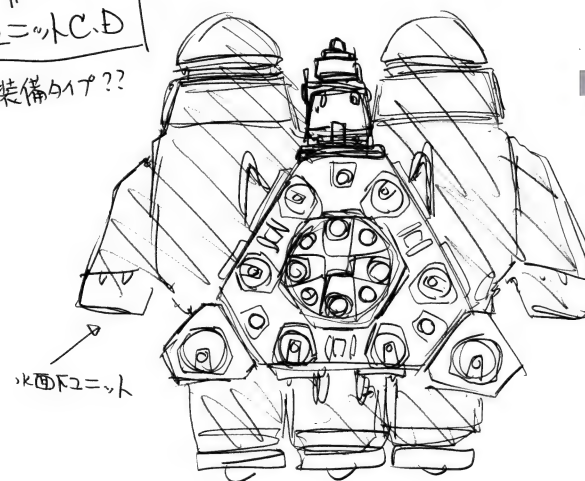


ボツ設定



ファメル・ヤー

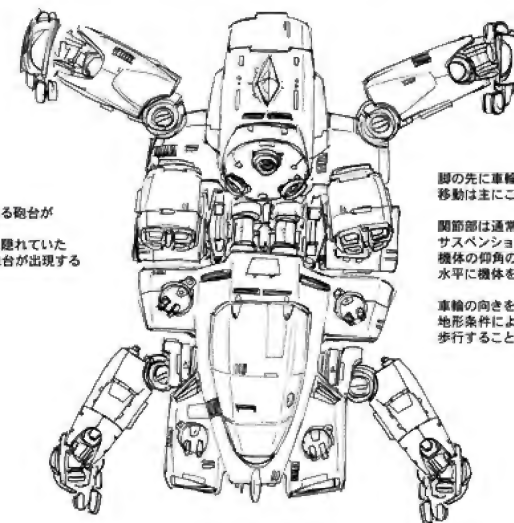
#3ボス
ユニットC、D
重装備タイプ??



ボツ設定

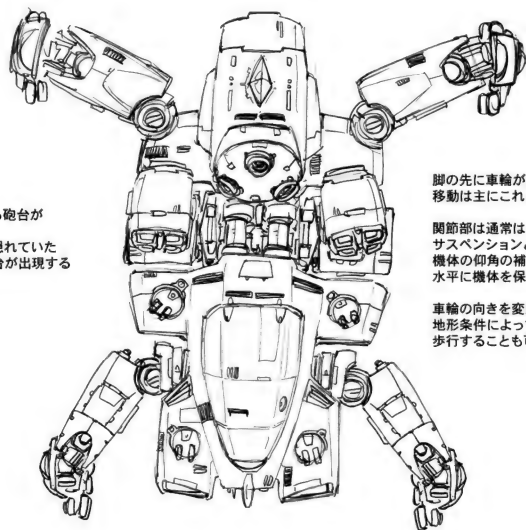
アグエン/エウアト

歩行(走行)形態



アグェン/エウアト

歩行 (走行) 形態



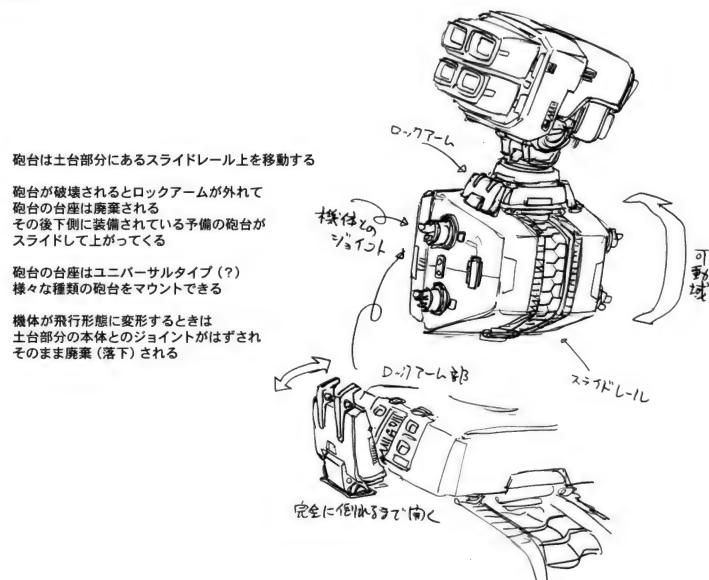
胴部にある砲台が壊れると胴体下に隠れていた予備の砲台が出現する

脚の先に車輪がある移動は主にこれによる

関節部は通常はサスペンションとして機能する機体の仰角の補正や水平に機体を保つ事にも使用する

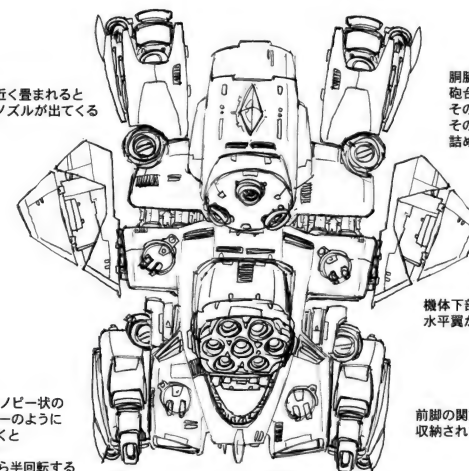
車輪の向きを変えての水平移動や地形条件によっては関節を使って歩行することも可能

左右砲台



アグェン/エウアト

飛行形態



後脚の関節が180度近く畳まれると収納されていた推進ノズルが出てくる

胴部の砲台が全て壊れると砲台をマウントしていた胴部はそのまま切り捨てられる (落下) その後胴体前部が空いた胴部を結めるように引き寄せられる

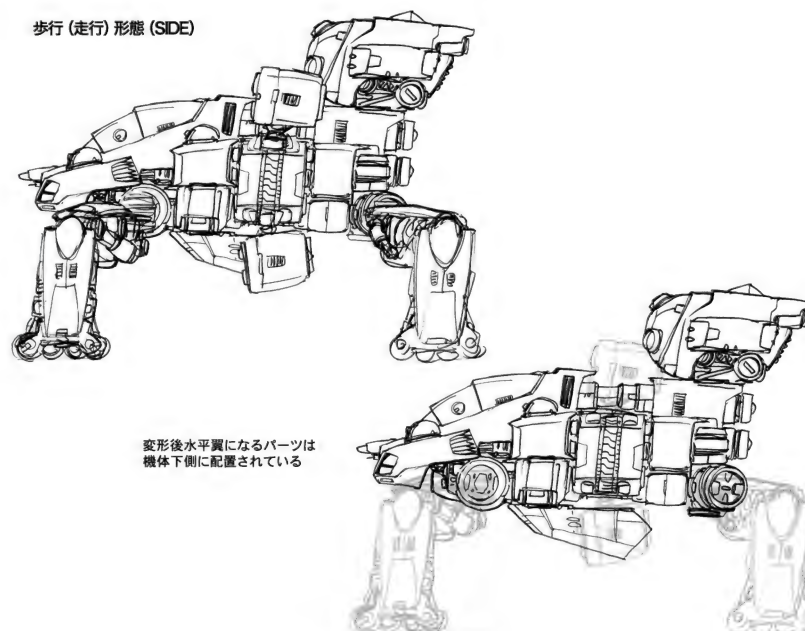
機体下部に畳まれていた水平翼が展開する

胴体前部のキャノピー状の部分がシャッターのようにスライドして開くと中にある機械がせり上がりながら半回転するこちらに砲口を見せると砲台であることが解る

前脚の関節が180度近く畳まれると収納されていた砲台が出てくる

車輪部は車輪が下を向くように折り畳まれ車輪部に収納されていたノズルが出現しホバリングや姿勢制御に使用される

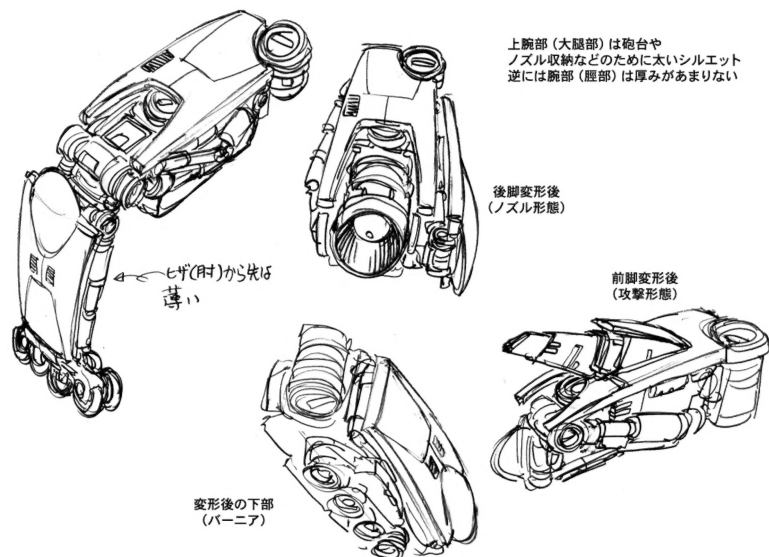
歩行 (走行) 形態 (SIDE)



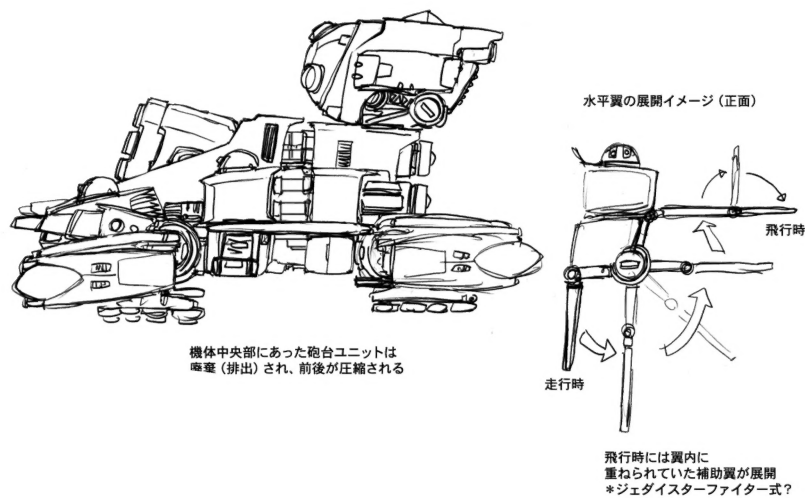
変形後水平翼になるパーツは機体下側に配置されている

アグエン/エウアト

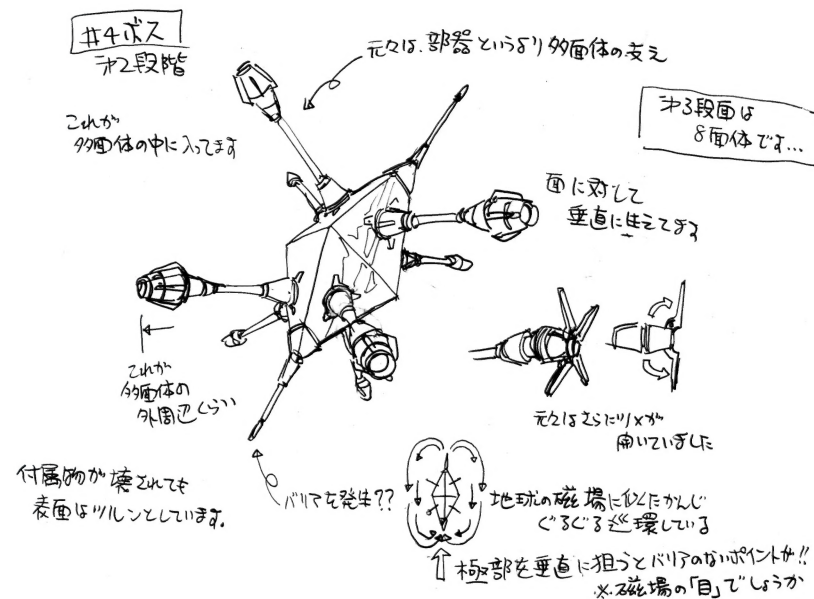
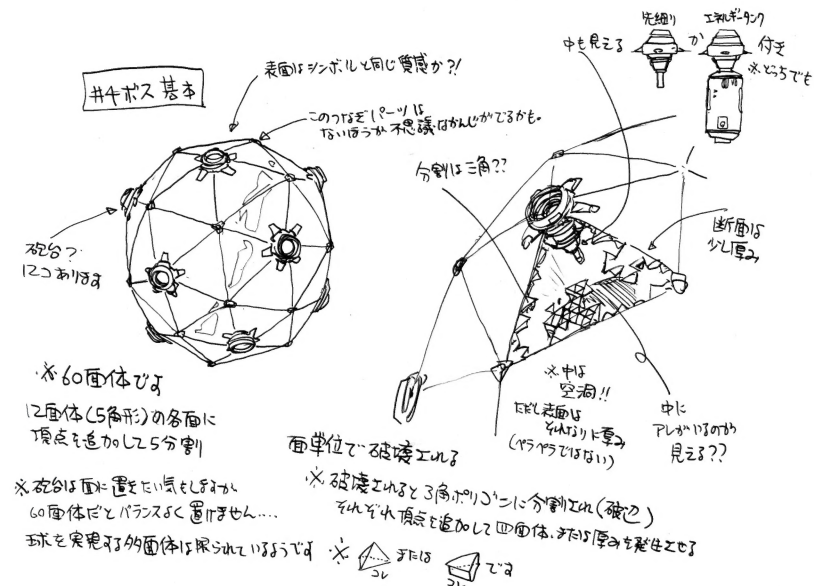
脚部基本形

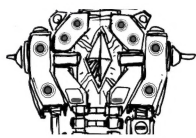
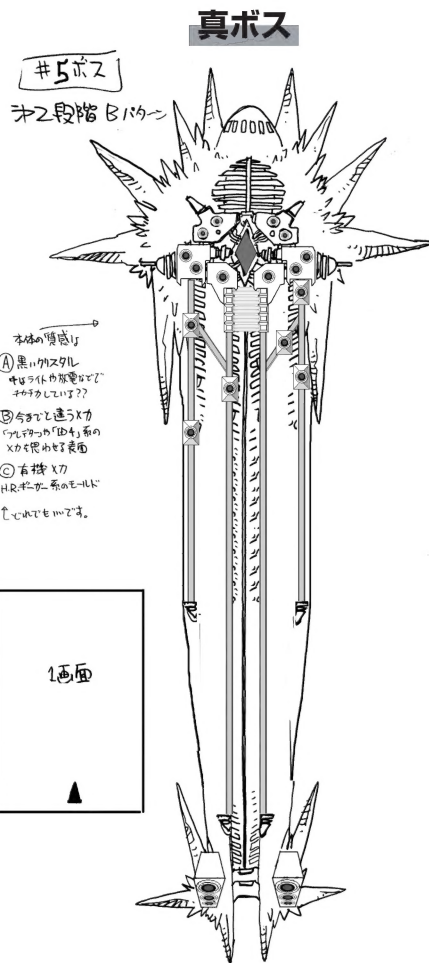
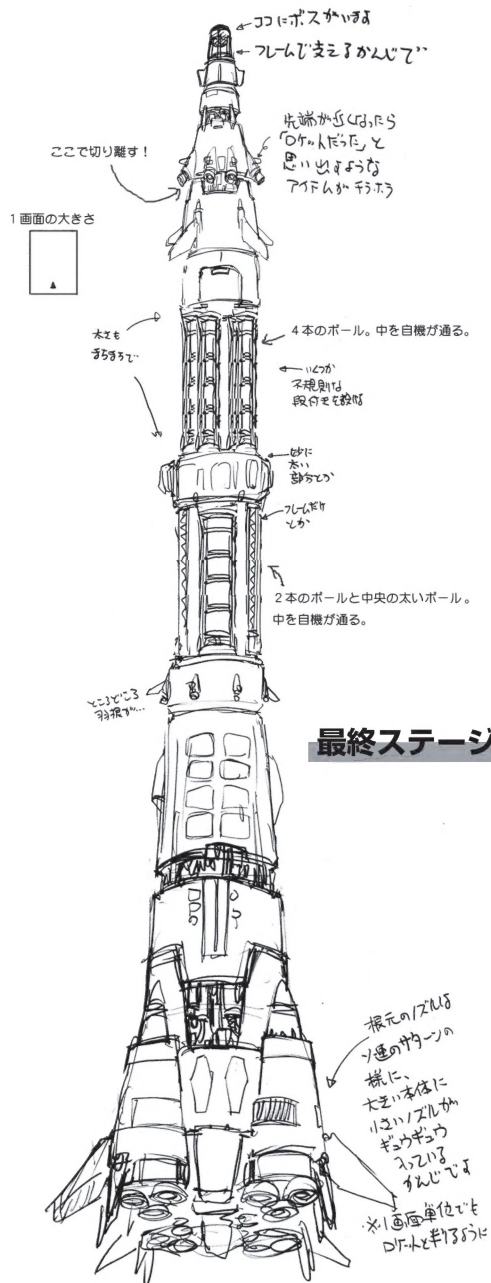


飛行形態 (SIDE)



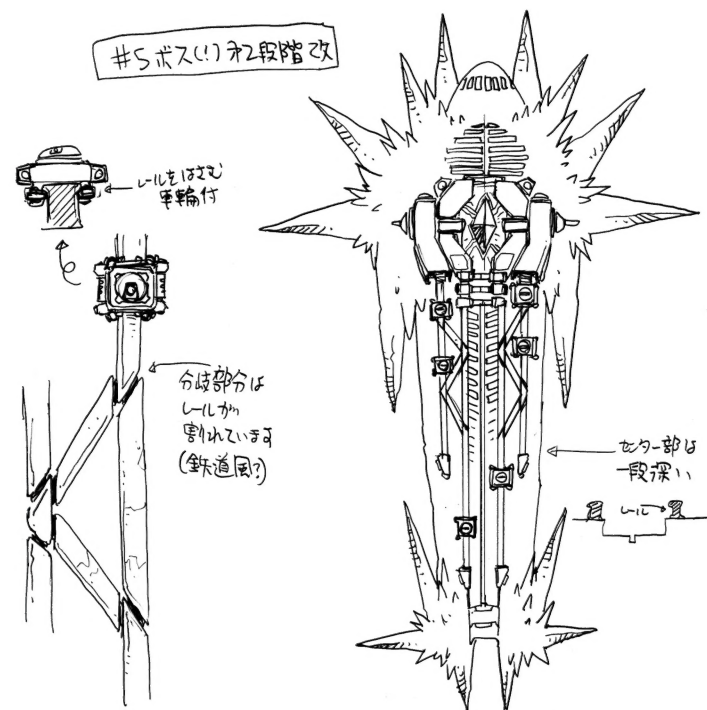
ホルダ・ガーディア





中心部のデザイン案2
こちらを採用してほしい。

ホルダ・ゲシュトルアダ

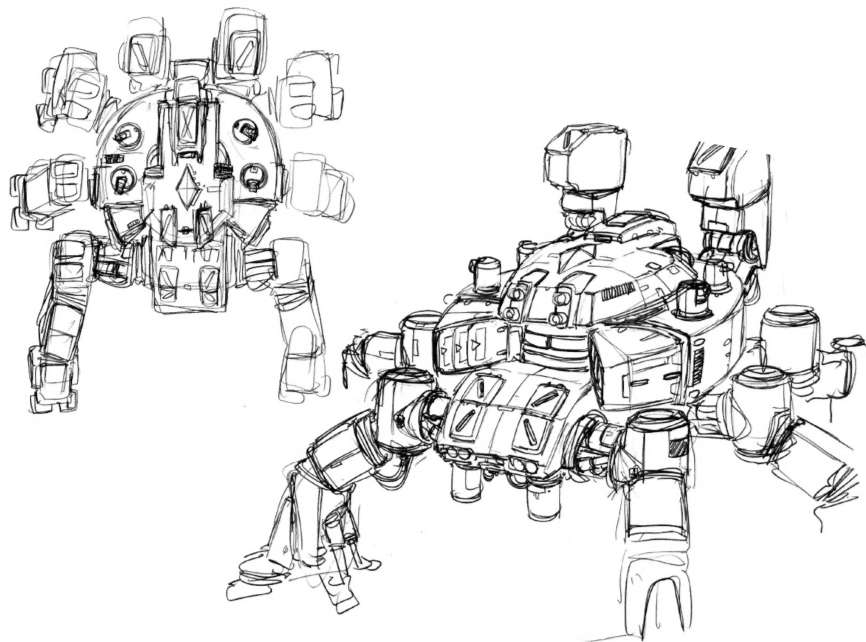


雷電IV blog外伝

(12ページ続き) 更にこの現象を動画を用いて説明します。(当918G内に保存してあるm4vファイルをご参照下さい) 青い矢印が自機として、赤い矢印は同じ高さ、緑の矢印は地面とし、この状態でカメラを横方向に動かす(画面スクロール)と赤い矢印と自機との距離は変わらないですが、緑の矢印にはぶつかってしまう...実際のゲームではこのように極端な例は稀ですが、自機の速度と比較して敵弾が速かったりすると敵弾がついてくる感覚が生じるようです。「雷電IV」開発スタッフは今まで説明してきたような現象を当然、製作段階から予期しており、敵配置なども最大限の調整がされています。更に敵弾に対して調整が難しい「スクロールが特殊な場面」(2面前半や3面4面の回転スクロール中など)や攻撃が激しい「ボス戦」では、あえて「左右スクロールをできない仕様」になっています。よって「敵弾を避けやすい場面」は、ゲーム中のごく一部のみに限定されているのです。しかし、難易度20である以上、個々のプレイヤーで調整方法に個体差があるゆえ「敵弾が全く無し」はあり得ないでしょう。「雷電シリーズ」はリアルを追求しているゲームゆえ、どうしても表現的に調整が難しい部分が存在します。※僕の主観では、敵弾を大きく起こしやすい場面は恐らく3面かと思われます。どうしても「敵弾」が気になるという皆さんにアドバイスをすれば「ゲーム(特に3面)をプレイしなくて済む」のが手取り早いんです。やり込めばやり込むほど本当に気にならなくなります「Xbox360版雷電IV」ならば画面セレクト機能で集中的に敵弾を避けやすいステージだけをプレイすることも可能です。どうか試してみてください。(目の錯覚のせいでプレイしないのは、もったいないですよ!) なお、ボスの弾速が途中で変わる仕様は、3D云々の問題ではなく、プログラム上で設定された攻撃方法です。追加弾は「雷電IV」だけでなく、他のシューティングゲームタイトルにも多数採用されている攻撃なので、こればかりは頑張って避けてください。以上、私の主観に基づく「敵弾弾速」に関するお話しでした。※当記事制作にあたり、ご協力頂いたトライアングル・サービス藤野社長、誠にありがとうございました。

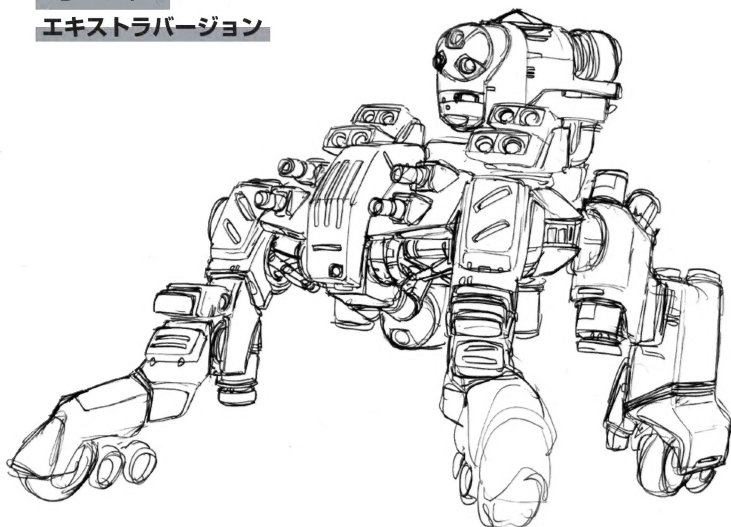
●雷電IV blogとはなんぞや?
「雷電IV blog」ってそもそも、なんでHNが書いてるの?と感じた方にその理由を説明します。2004年12月「THE ONSLAUGHT RAIDEN FIGHTERS」予約開始直後、弊社は苦境に立たされていた。先にリリースした「バトルレガバD」よりも予約数が伸びず、当時メインだった流通先から鬼のような突き上げを喰らい、契約解除や資金不足の可能性があったわけです。(当時は会社を設立してまだ5ヵ月、先立つ資金も後ろく無かった)何か良い手はないかと考えて、捻りだされたのが「来年発売になる雷電III」の映像DVDをオマケにつけるという企画でした。早速、MOSSさんにアポを取って、2005年明け早々に出向いた様、対応してくれたのがMOSS取締役でした。僕たちの状況や経緯を聞いた取締役は、なんと「雷電III」オマケDVDに関し、無償で映像使用の許可をしてくれたのです。その後「THE ONSLAUGHT RAIDEN FIGHTERS」の予約は順調に伸び、発売後もリクエスト以上の売上を達成し、現在に至っています。また、その間に取締役は、斎藤貴幸(現ガルーダ)さん、佐藤豪さんを通じて紹介してくれました。その後、その2人を通じ、恐ろしいほど僕たちの人脈は増え続け「NAS」303さんもそのひとりです)それはやがて強固なものに変換していき、つまり機軸ですが、取締役との出会いがなければ、弊社の「バイパーフェイズ」0.8.1を はじめとした各アイテムももちろん、トライアングル・サービスの「シューティング技術検定AC」や、サクセスさんの「Xbox360版 RAIDEN FIGHTERS ACE」もこの世に存在し得なかったかもしれないのです。HNを助けて頂いた他、多くのユーザー様に喜びを与えるきっかけをくれた取締役は「あの時の恩義をいつか返したい」と心にとめて仕事を続けていた2008年のある日、取締役から「Xbox360版雷電IV」の宣伝を手伝って欲しい」とオファー頂きました。「今こそ恩義を返すチャンス!!」とばかりに、以降HN「Xbox雷電IV」の宣伝に全力で協力してきました。「雷電IV blog」更新も「3Dシューティング祭り」開催もそうした経緯が発端だったのです。

エグゼレイ・イス



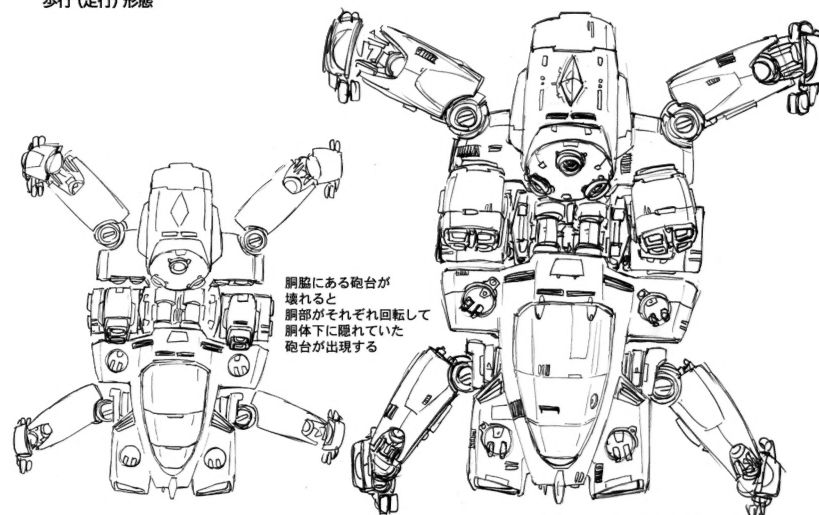
オマケ

エキストラバージョン



アグエン/エウアト

歩行(走行)形態

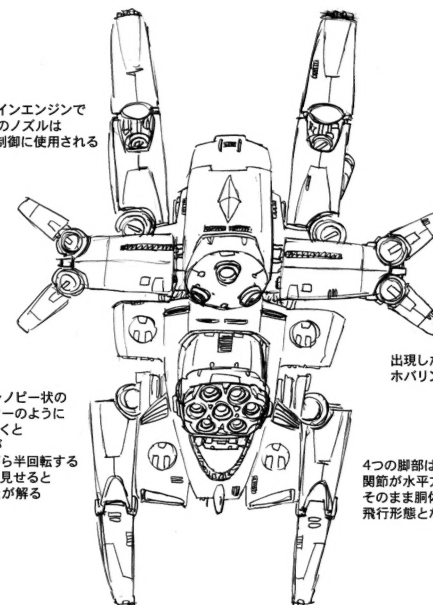


胴にある砲台が壊れると
胴部がそれぞれ回転して
胴体下に隠れていた
砲台が出現する

脚の先に車輪がある
移動は主にこれによるが
地形条件によっては関節を使って
歩行することも可能

飛行形態

移動は胴体下にあるメインエンジンで
翼端や脚部にある無数のノズルは
主にホバリングと姿勢制御に使用される



オマケ

エキストラバージョン

胴の砲台が全て壊れると
砲台をマウントしていた胴部は
そのまま切り捨てられる(落下)
その後折り畳まれていた翼が開き
胴体後方が空いた胴部を
詰めるように前進する

出現した翼先端には
ホバリング用のノズルがある

胴体前部のキャノピー状の
部分がシャッターのように
スライドして開くと
中にある機械が
せり上がりながら半回転する
こちらに砲口を見せると
砲台であることが解る

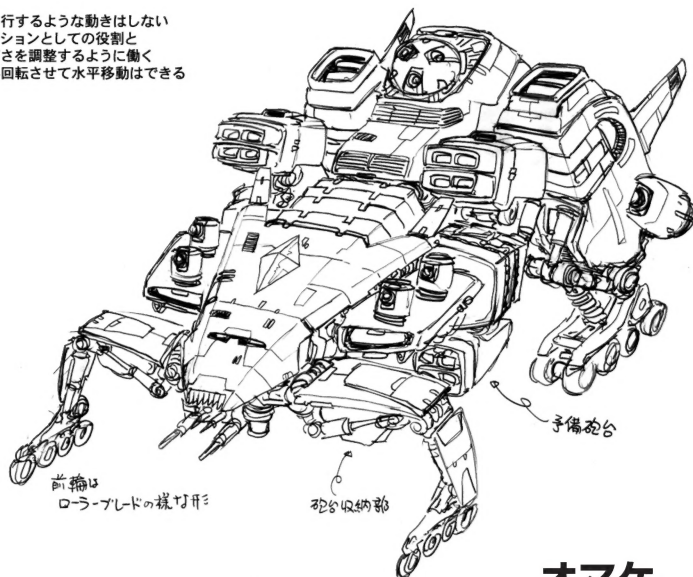
4つの脚部は車輪が収納され
関節が水平方向に伸ばされる
そのまま胴体脇に沿う位置になり
飛行形態となる



アグェン/エウアト

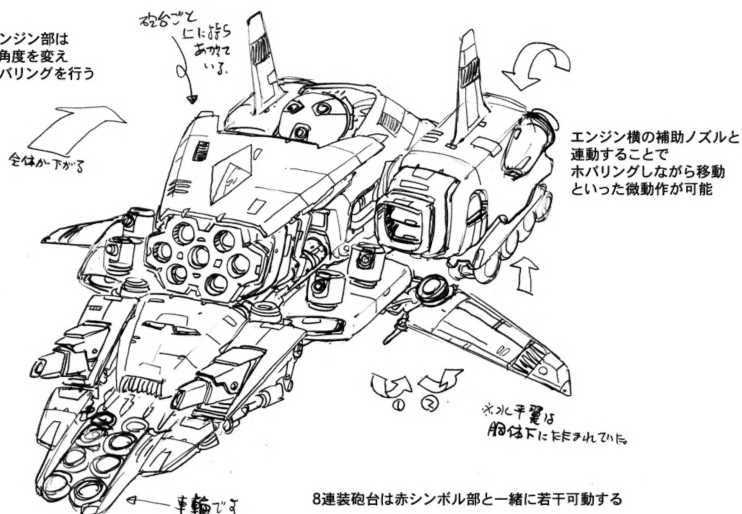
走行形態

前脚は歩行するような動きはしない
サスペンションとしての役割と
姿勢の高さを調整するように働く
車輪のみ回転させて水平移動はできる



飛行形態

左右のエンジン部は
回転して角度を変え
推進とホバリングを行う

オマケ
エキストラバージョン

雷電IVシークレットファイル

■企画・製作

株式会社 INH

■INHスタッフ

池田稔
坂本成器
川島裕二

■サウンドコンポーザー

佐藤豪
武満裕司

■サウンドアレンジャー

佐藤豪
細江慎治(スーパーシーブ)
佐宗綾子(スーパーシーブ)
林康(マイルストーン k.h.d.n.)
永田大祐(マイルストーン k.h.d.n.)
WAS i 303(サクセス)
西見健悟

■CDマスタリング

西見健悟

■スーパーバイザー

駒澤敏亘(モス)
工藤寅生(モス)
星野仁(モス)

■雷電Tube出演

七星
さかりまさき(5pb.)
安井洋介(スーパーシーブ)
丸山博幸(グレフ)
奥成洋輔(セガ)
ソルゲール哲(セガ)
並木学(ベシスケイブ)
杏野はるな
中野龍三(中野プロモーション)
達人A氏

■スペシャルサンクス

濱田均(セイブ開発)
藤野俊昭(トライアングル・サービス)
渡辺祐介(セガ)
山藤雅也(セガ)
新垣潤(セガ)
奥本裕介(セガ)
山口武矢(セガ)
小林栄介(東京図鑑エンターテインメント)
安部理一郎(スプロケ)
コンフリクト
NMT8.2 i (全2)
服部
CYS-SAK
ミカドの神様
罰帝
罰帝さんの奥様
AP(Twitterシューター部部長)
YLEーおーやま
くしー
さかき(コナ研関東支部)
U. G. M.
ぶらっくはーと
ABA(ABA GAMES)
藤島じゅん
ちぬゾウ
ガータック!
ゲームショップ1983の中の人と先行体験会に参加された皆さん

池袋GIGO
GAMEBOX Q2
ゲームセンターダイオウ
新宿ゲーセン・ミカド
bar 16SHOTS
雷電神社

(順不同・敬称略)

■本データDVDの内容を無断で複写、複製することは法律で禁じられています。

■本データDVDの不良はお取り替えいたします。

■商品不良に関するお問い合わせは、下記のメールアドレス、またはユーザーサポートにてお問い合わせください。

なお、ゲームの攻略や内容に関するお問い合わせはご容赦ください。

■メール: info@inhgroup.com ■ユーザーサポート TEL: 03-3619-9303

■[営業時間]月曜日～金曜日(祝日を除く) 12:00～17:00

■発行所/株式会社 INH 〒131-0043 東京都墨田区立花3丁目25番地3

■ホームページ: http://www.inhgroup.com/

MOSS

INH
Precision Model Maker